Gilles BROCHE • Rui PASCOAL

# LES MYSTERIEUSES CITES D'OR

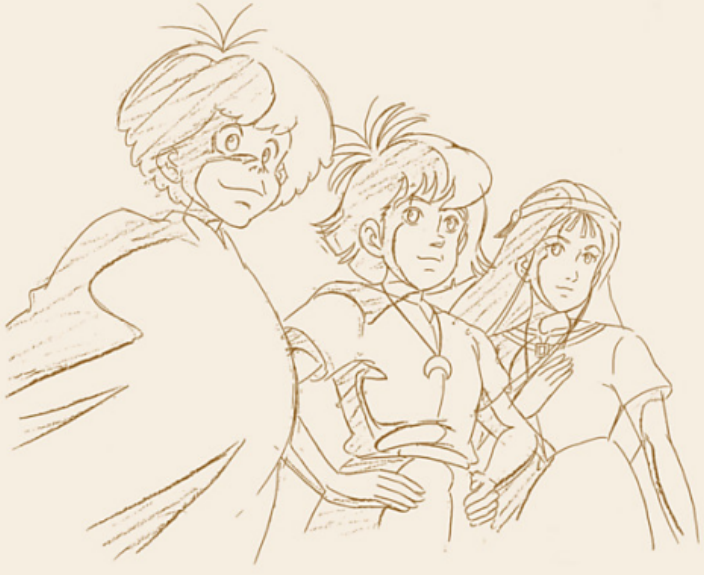
## LES SECRETS D'UNE SAGA MYTHIQUE

soleil

Gilles BROCHE • Rui PASCOAL

# LES MYSTERIEUSES CITES D'OR

## LES SECRETS D'UNE SAGA MYTHIQUE



soleil

**Les auteurs tiennent à remercier (par ordre alphabétique) :**
Mathilde Alheritier (Zagtoon), Arachnée, Emiko Asakawa (NHK International), Virgile Auffray (Digitalchemy), Jacques Barclay, Raphaël Bénoliel (Firstep), Jackie Berger, Aurélie Bernard, Bruno Bianchi, Liz Blanchard (Saban Capital Group), Yannick Bourdon, Francine Broche, la famille Cardona, Nicholas Carr, David Charrier alias Graza, Jérôme Chelim (Kazé), Lisa Chesnoff, Jean-Pierre, Julien et Véronique Chevrollier, Christophe Chrétien, Jack E. Churchward, Pascaline Clair, Stéphane Clément, David Colin, Manuel Cordel, Claire et Nicolas Cuvelier, Damien Dauphin-Meunier, Edouard David, Laurent Delabre, Priscilla Delcourt, Benoît Delozier, Dorothée, Olivier Fallaix et l'équipe d'Animeland, Judy Friedman (Saban Capital Group), Alain Garcia, Pierre Giner, Joël Gras-Garriga, Cécile Gérard (TF1), Ludovic Gottigny, Elizabeth Hall, Yves Huchez, Emiko Iijima (Pierrot Co., Ltd), Jason Jaynes, Jacqueline Joubert, Samuel Julien (Dizale), Noam Kaniel, Yann Labasque (TF1), Gaëlle Lassée (Flammarion), Aurélie Lebrun (Kazé), Shuki Levy, Gwénaël Longo, Gérard et Nicolas Lyonnaz, Yves Martin, Christel Masson (Casterman), Kenichi Murakami (NHK Educational), Yuji Nunokawa (Pierrot Co., Ltd), Justine Pollet, Nicolas Priet, Sophie « Kido » Prigent, Yannick Rault, Cécile et Claudine Robin, Erwin Rousseau, Nicolas Ruedy, Max Saldinger, Odile Schmitt, David W. Sieg (scanimate.net), Tim Skutt, Greg Taylor, Ryoichiro Toji (NHK Press Office), Damien Trémollet, Jacqueline Tordjman (Zagtoon), Karas Ubrazo, Anne Vaglio (Lagardère Active), Pierre Vansteenhuyse, Claudio Ventura, Laurent Visbecq (France Télévisions), Christophe Willaert, Nina et Yaël Wolmark, Nordine Zemrak, mais aussi France 2, France 5, Gulli, IDE, Médiamétrie / Médiamat, NT1, Polydor, Rym Musique, Sony Music, Universal Music France, Warner Chappell Music France, sans oublier l'équipe éditoriale des éditions Soleil : Laurent Arnaud, Cécile Chovet, Guy Delcourt et Jean Wacquet.

Merci infiniment à tous pour votre aide et votre confiance et pardon à ceux que nous aurions oubliés !

Un merci particulier à ma bien-aimée Aurélie Cluzel, qui a relu tous mes textes, à Pierre Faviez, collègue et ami de longue date qui m'a toujours soutenu, à ma famille, à René Borg, mon père spirituel, mais aussi Jean Chalopin, Bernard Deyriès et Véronique Luzy (MoviePlus) sans qui cette aventure aurait été totalement impossible.
**Rui Pascoal**

Tout d'abord, un remerciement tout particulier à ma mère Myrielle pour son aide infiniment précieuse durant tout ce long projet, son attention de tous les instants, et pour m'avoir transmis l'amour des belles choses. Merci à mon père Bernard de m'avoir permis d'acquérir un savoir et un savoir-faire qui m'ont été bien utiles, et à toute ma famille qui a patiemment supporté mon long silence, à Giuliana Alayo Casas qui m'a grandement soutenu et supporté durant de longs mois, à mon ami Christophe Lhotelier, aux conseils toujours pertinents et judicieux, à l'équipe française également et à Mitsuru Kaneko pour sa grande patience et sa mémoire que je me suis efforcé de raviver… Je dédie ce livre à ma fille Sylène et aux nouvelles générations. Puissent-elles continuer à rêver, à découvrir le monde et à éveiller leur curiosité…
**Gilles Broche**

**Crédits photographiques :**
Les images des Mystérieuses Cités d'or sont © MP.
Autres crédits photos : David Bailey, Joël Gras-Garriga, Peter Halmagyi, Alice Lee, Emmanuel Scorceletti, David W. Sieg.

Les sources iconographiques sont issues du matériel officiel de la série et de collectionneurs. Les photos de production ou de tournages proviennent de livres d'époque, avec l'aimable autorisation de NHK et du studio Pierrot. La série étant ancienne, certains visuels ont fait défaut et l'ensemble du matériel utilisé a fait l'objet d'un nettoyage conséquent. Les informations contenues dans cet ouvrage sont issues des archives personnelles des auteurs du livre et de la série, de recherches dans des livres ou sur Internet, et d'enquêtes réalisées en France, au Japon et aux Etats-Unis.

© MP

**Un ouvrage dirigé par Jean Wacquet**

Conception graphique : Studio Soleil

ISBN : 978-2-302-03519-5

© MC PRODUCTIONS
**Soleil**
15, boulevard de Strasbourg
83000 Toulon - France

**Soleil Paris**
25, rue Titon - 75011 Paris - France

*Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction strictement réservés pour tous pays.*

# SOMMAIRE


En route pour le Nouveau Monde... 4
L'aventure en images 6
Glossaire 8

**Partie I**
AUX ORIGINES DES *CITÉS D'OR* 9

Le mythe des Cités d'or 10
Le roman originel 13
Les racines japonaises 16
La naissance de la série 19
Les recherches graphiques 22
La touche française 24
L'organisation définitive 28
La production animée 32
La production documentaire 36
Le bruitage, des sons d'ici et d'ailleurs 40
La magie de la musique 43
Doublage, les dessins prennent de la voix 47
Les secrets des génériques 50

**Partie II**
À LA DÉCOUVERTE DES *CITÉS D'OR* 53

Les personnages principaux 54
Les personnages secondaires 64
Les peuples du Nouveau Monde 70
Des machines insolites 83
Sur la route des Cités d'or 93
De la science à la fiction 110
Les symboles mystérieux 113
Moralité... 116

**Partie III**
AUTOUR DES *CITÉS D'OR* 119

Il était une fois un succès 120
Les éditions vidéo 122
Les éditions musicales 124
Les produits dérivés 126
Planète magique : une Cité d'or à Paris 128
Les héritiers du Soleil 130
Vers de nouvelles aventures 132

ANNEXES 135

Portraits d'artistes 135
Liste des épisodes et des lieux traversés 150
Guide des documentaires 151
Guide des musiques de fond 152
Générique et chansons 153
Fiche technique 154

HOMMAGES 155

# LES MYSTERIEUSES CITES D'OR

## En route pour le Nouveau Monde...

Certaines œuvres télévisuelles marquent leur époque, puis tombent dans l'oubli. C'est d'autant plus vrai avec les émissions pour la jeunesse car les souvenirs s'estompent avec le temps. Bien souvent, les dessins animés que l'on redécouvre à l'âge adulte n'ont plus la saveur d'antan. Quelques-uns traversent les générations et séduisent toujours le public. C'est le cas des *Mystérieuses Cités d'or* qui, depuis son arrivée à la télévision française en 1983, trouve toujours son public. Quelles sont les raisons de ce succès ? Voici quelques éléments de réponse.

*Les Mystérieuses Cités d'or* est un grand feuilleton d'aventures, un genre qui a fait ses preuves, mais qui a plus ou moins disparu des émissions pour la jeunesse.

*Les Mystérieuses Cités d'or* s'inspire de la réalité, tout en laissant place à l'émerveillement, au mystère, au rêve et à la poésie.

*Les Mystérieuses Cités d'or* cible évidemment les enfants, mais véhicule des valeurs qui s'adressent à un public mixte, familial et international.

*Les Mystérieuses Cités d'or* allie une histoire passionnante à des personnages attachants, un graphisme plaisant et des musiques inoubliables. Le générique est aujourd'hui mythique pour toute une génération !

*Les Mystérieuses Cités d'or* aborde des thèmes sérieux toujours actuels, comme les différences culturelles, la maîtrise de l'énergie, les rivalités entre les peuples et la disparition des civilisations.

*Les Mystérieuses Cités d'or* est l'une des premières et très rares expériences de coproduction entre la France et le Japon. Le mélange des cultures est un gage de qualité.

*Les Mystérieuses Cités d'or* dégage surtout un charme et une ambiance particuliers dont il est bien difficile de définir avec certitude tous les ingrédients qui en font la richesse.

Ce livre met en lumière toutes ces qualités et rend hommage au talent des auteurs de ce succès cathodique. Beaucoup d'articles ont déjà été publiés à son sujet, mais bien souvent dans des magazines spécialisés aujourd'hui introuvables et sur des sites connus des seuls passionnés ou désormais disparus. Les bonus des éditions DVD restent également succincts et ne restituent pas toute l'ampleur du travail titanesque effectué.

Au fil des années, nous avons constaté que nos expériences respectives, au sein de magazines spécialisés comme *AnimeLand*[1] ou de l'association *Les Enfants du Soleil*[2], et nos relations avec la plupart des auteurs de la série nous donnaient les clés pour réaliser un bel ouvrage.

De nombreuses informations inédites proviennent d'archives personnelles et de documents japonais, dont les deux *mooks** consacrés à la série, que nous avons fait traduire.

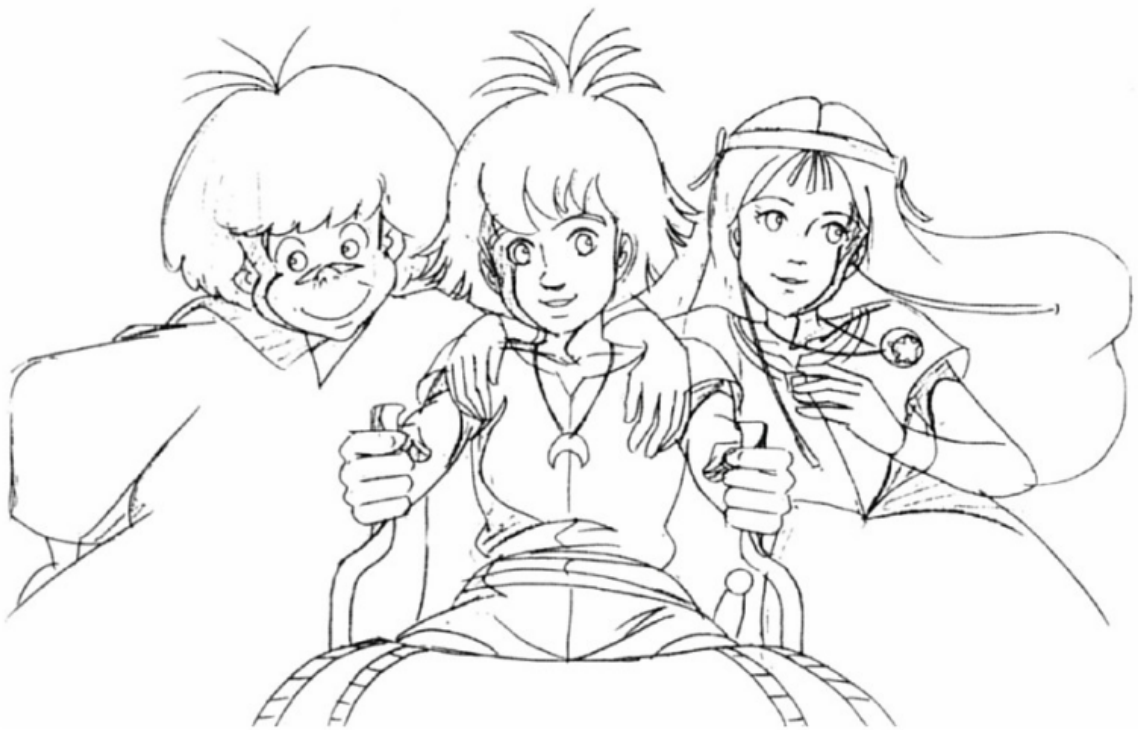
Nous avons envisagé plusieurs manières de structurer ce livre : un abécédaire, pratique pour présenter les nombreux éléments de la série, mais inapproprié pour relater les aléas de la production ; une approche thématique pour résoudre ce problème, mais certains passages auraient nécessité une explication apportée plus loin ; finalement, nous avons opté pour une présentation chronologique en trois parties. La première explore les origines et la production de la série, la deuxième en présente les éléments avec un parallèle entre fiction et réalité, et enfin, la troisième fait le point sur son exploitation et l'aura que la série a acquise aujourd'hui. Chaque partie est préfacée par l'un des créateurs de la série.

L'écriture de ce livre a été une grande et belle aventure que nous sommes heureux de partager avec vous. Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à le lire que nous en avons eu à l'écrire, et vous invitons à un magnifique voyage dans le temps et l'espace !

Gilles Broche & Rui Pascoal

[1] Le 1er magazine de l'animation et du manga, depuis 1991.

[2] Fan-club des *Mystérieuses Cités d'or*, depuis 2000.



# L'aventure en images

## Les mondes oubliés

Il y a 20 000 ans, une civilisation prospérait sur un continent de l'océan Pacifique : l'empire de Mu. À la même époque, une autre civilisation peuplait un continent de l'océan Atlantique : l'Atlantide. Grâce à l'énergie solaire qu'ils maîtrisaient, ces deux peuples vivaient dans la paix et l'harmonie. Mais un jour, une guerre éclata entre les deux pays. L'affrontement dura de nombreuses années. Jusqu'au jour où les hommes utilisèrent l'arme solaire.

Les deux mondes furent détruits et finirent au fond des deux océans. Mais l'empereur de Mu avait prévu cette apocalypse. Pour transmettre la science de son peuple aux générations futures, il avait fait bâtir sept Cités d'or en différents endroits de la planète. Chacune renfermait une source d'énergie équivalente à celle du soleil. Les Cités d'or furent dissimulées sous terre et protégées par des portes indestructibles que seuls deux pendentifs représentant le soleil permettaient d'ouvrir.

## Les enfants du Soleil

Après la catastrophe, plus personne n'entendit parler des pendentifs. Jusqu'au jour où, bien des siècles plus tard, alors que de nouvelles civilisations étaient nées à travers le monde, et que l'existence des deux continents avait été oubliée, les médaillons, comme par enchantement, reparurent à la surface de la Terre. L'un des deux se transmettait de génération en génération dans la famille d'un grand prêtre inca ; le second tomba aux mains d'un homme arrivé dans le Nouveau Monde par la grande mer de l'Ouest et qui le transmit à son fils.

Lors du voyage de Magellan autour du monde, la flotte croisa l'épave d'un étrange navire perdu dans la tempête. Un marin courageux plongea à la rescousse des survivants du naufrage : un homme et son bébé. Malheureusement, il ne put sauver que le petit garçon. Lorsque l'enfant se trouva sur le pont du navire, une chose étrange se produisit : il sourit et soudain, la tempête cessa et le soleil réapparut.

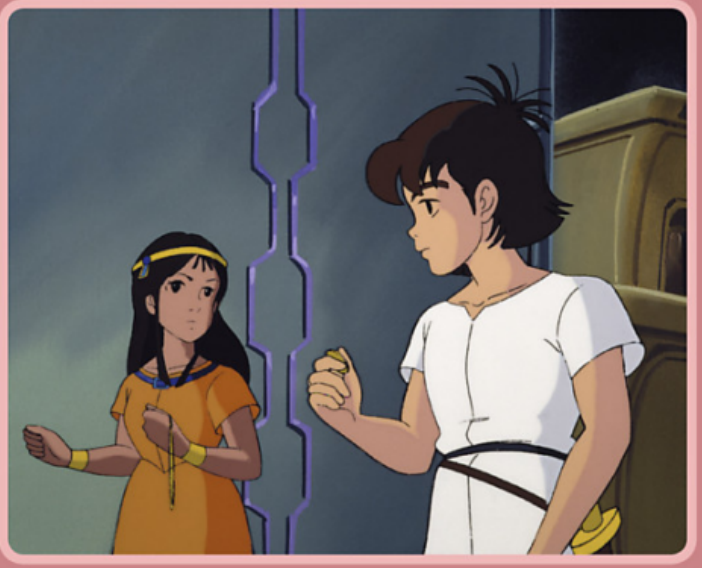
## Un monde nouveau

En 1532, à Barcelone, un jeune garçon, Esteban, apprend qu'il est le bébé rescapé de la tempête et s'embarque donc pour le Nouveau Monde, sur les traces de ses origines, à la recherche des Mystérieuses Cités d'or. À bord du navire, il rencontre Zia, une jeune Inca enlevée à son peuple, qui possède le même médaillon que lui. Après un voyage difficile, les deux enfants, accompagnés des marins Mendoza, Sancho et Pedro, échouent dans les îles Galápagos, où ils rencontrent un étrange garçon, Tao. Il est l'unique descendant de l'empire de Mu. Ses ancêtres lui ont légué un fabuleux vaisseau grâce auquel ils atteignent rapidement le continent américain. Mais ils tombent dans les griffes de Pizarro, conquérant de l'Empire inca. Ils parviennent à lui échapper et s'enfuient vers les terres des Incas.

Échappant aux pièges des soldats espagnols à leur poursuite, le petit groupe d'aventuriers parvient à la cité du Vieux-Pic, où ils déchiffrent les premiers indices indiquant le chemin vers la Cité d'or la plus proche. Celui-ci les mène sur les îles flottantes du lac Titicaca, puis dans les hauts plateaux désertiques où ils trouvent une cité abandonnée et un immense appareil en forme d'oiseau d'or. Le Grand Condor les emmène à Nazca, puis vers le pays maya.

## La première Cité d'or

Suite à une aventure mouvementée dans la jungle amazonienne, Esteban et ses compagnons arrivent dans les cités perdues des Mayas. Après avoir résolu les énigmes qu'elles renferment et malgré l'opposition d'autres conquérants, ils parviennent au cœur d'une montagne étrange où vit un peuple mystérieux : les Olmèques.



Ayant découvert les terribles desseins des Olmèques, le petit groupe réussit à s'échapper et se réfugie dans un village maya. Le doyen leur révèle le secret des Cités d'or. Mais ni une révolte des Mayas ni le Grand Condor ne peuvent empêcher les Olmèques de s'emparer de la puissance cachée au cœur de la Cité d'or et provoquer ainsi un terrible cataclysme qui menace la planète…

# Glossaire

*Nous rassemblons ici quelques termes spécifiques. Ils sont indiqués dans le livre par un astérisque (*).*

**Anime** [animé] : terme communément employé au Japon pour désigner les dessins animés. C'est une contraction du mot anglais « animation ».

**Art-book** : mot composé de l'anglais « art » et « book » (livre). Recueil souvent dédié à une œuvre, regroupant des illustrations originales, des croquis préparatoires et des informations considérées comme artistiques, parfois inédites. Généralement de très bonne qualité, ces ouvrages sont recherchés par les collectionneurs.

**Banc-titre** : dispositif utilisé pour réaliser un dessin animé de manière traditionnelle. Il est composé d'un support horizontal sur lequel sont disposés les documents à filmer, et d'une caméra verticale fixe ou mobile, capable de filmer image par image.

**Bande rythmo** : bande transparente sur laquelle sont retranscrits les dialogues des personnages. Projetée sous l'écran, elle défile de manière synchrone avec les mouvements des lèvres pour que les comédiens de doublage puissent apposer leur voix sur chacune des scènes.

**Cacique** : chef de certaines tribus amérindiennes. Le terme provient de la tribu des Tainos qui peuplait les Antilles avant l'arrivée des Espagnols. Il désigne plus généralement les souverains des grandes civilisations précolombiennes.

**Cellulo ou Celluloïd** : feuille plastique transparente servant de support à chaque image d'un dessin animé. La transparence permet de superposer plusieurs *cellulos* et créer ainsi des scènes complexes sans redessiner les éléments fixes.

**Chara design** [kara dizajn] : diminutif de *character design*. Désigne l'activité d'un dessinateur qui conçoit les personnages d'une œuvre.

**Chara designer** [kara dizajnoer] : diminutif de *character designer*. Personne en charge du *chara design*.

**Compositing** : méthode qui consiste à mélanger plusieurs images pour en produire une plus complexe. Au cinéma, les éléments sont filmés sur des pellicules différentes, puis réunis sur une seule. En animation, le principe d'assemblage de couches avec plusieurs *cellulos* est déjà du *compositing*.

**Lay-out** : étape de fabrication d'un dessin animé qui consiste, pour chaque plan du *story-board*, à dessiner les images clés qui guideront l'animation. C'est à cette étape que l'on définit la taille exacte des éléments et leur cadrage, tels qu'ils apparaîtront à l'écran.

**Mecha design** [méka dizajn] : diminutif de *mechanic design*. Désigne l'activité d'un dessinateur qui conçoit les véhicules, vaisseaux, robots et autres machines vus dans une œuvre.

**Mecha designer** [méka dizajnoer] : diminutif de *mechanic designer*. Personne en charge du mecha design.

**Merchandising** : terme anglophone désignant l'activité qui consiste à développer des produits dérivés autour de la licence d'exploitation d'une œuvre.

**Model-sheet** : feuille de personnage servant de modèle aux artistes qui doivent le dessiner dans plusieurs poses.

**Mook** [mouk] : contraction des mots « magazine » et « book » (livre). Type d'*art-book* généralement vendu en kiosques. Il fait parfois partie d'une collection. Moins luxueux qu'un *art-book*, il s'en rapproche par son contenu.

**Sampler** (échantillonneur) : appareil électronique capable de reproduire le son d'un instrument de musique, par échantillonnage de sons réels. Aujourd'hui, il est remplacé par son équivalent virtuel sur ordinateur.

**Script ou scénario** : document écrit détaillant toutes les scènes qui seront animées.

**Staff** : mot anglais professionnel désignant une équipe travaillant sur un même secteur.

**Story-board** : étape de fabrication d'un dessin animé qui consiste à mettre le scénario en images, à la manière d'une bande dessinée. Chaque scène est représentée par un plan qui définit les personnages présents, leurs mouvements, les transitions entre les scènes et toute autre information utile aux animateurs.

**Synopsis** : description écrite et courte d'une histoire, à l'origine d'un scénario.

Partie I

# AUX ORIGINES DES *CITÉS D'OR*

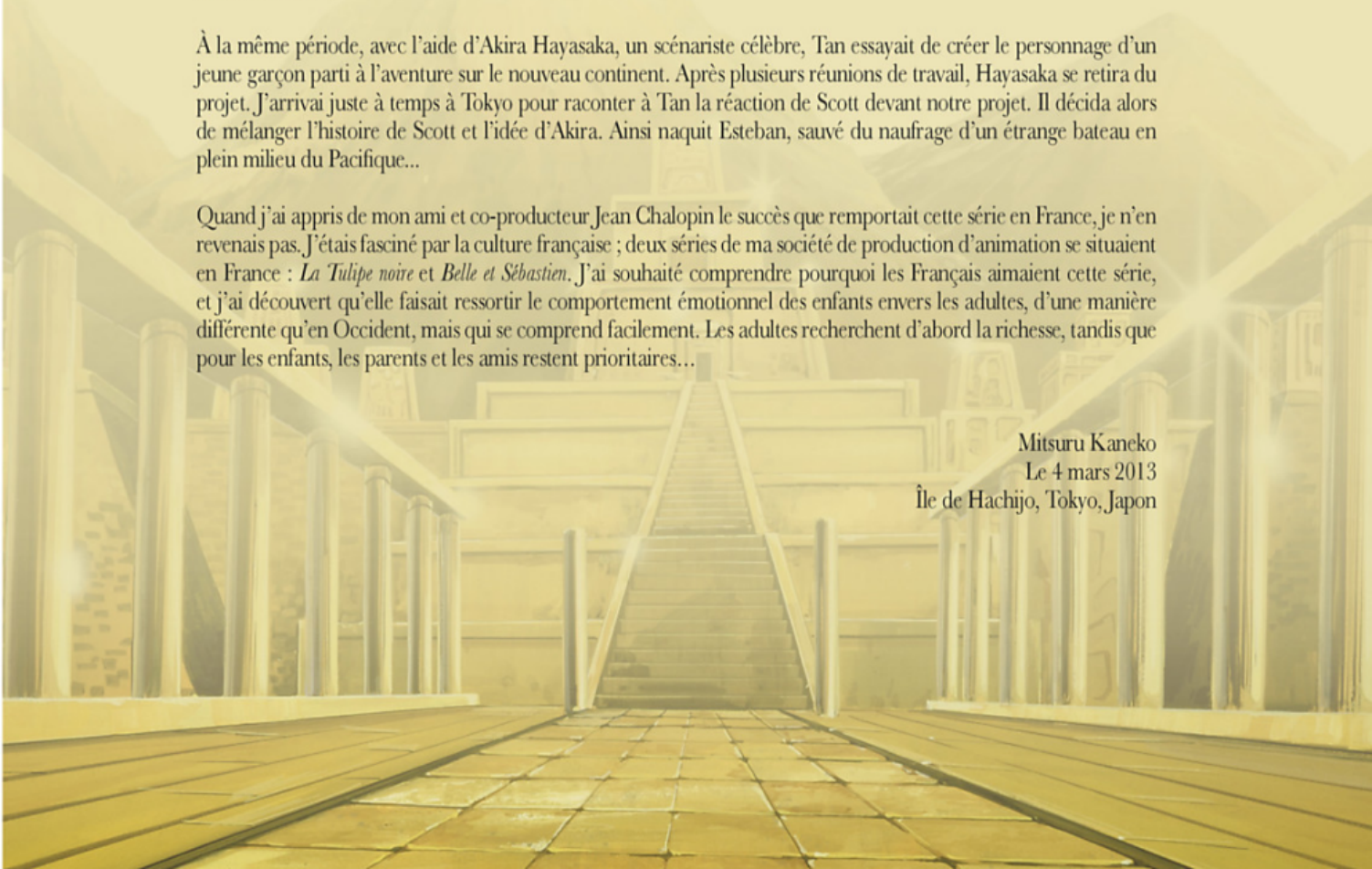
Il y a plus d'une trentaine d'années, Yasuhiko Tan, producteur en chef au sein de l'Unité des programmes jeunesse de NHK, me demanda si j'avais une bonne idée pour faire suite aux *Aventures de Marco Polo*. C'était un projet d'un genre nouveau, destiné à la jeunesse, mélange de séquences documentaires et d'animation. Par mes discussions avec les différents directeurs d'alors, je savais que l'Amérique du Sud les intéressait du point de vue documentaire, mais ils n'avaient pas encore trouvé le bon sujet, car pour eux, Pizarro ou Cortès ne pouvaient être des héros de dessins animés.

C'est presque par hasard que, dans une grande librairie de Tokyo, au rayon des livres pour enfants, j'ai découvert un livre modestement posé au bord d'une étagère. C'est son titre qui m'a attiré. Le héros était un jeune garçon qui avait appris à dessiner une carte. À cette époque, je voyageais souvent entre Tokyo et New York pour développer, avec l'Institut de technologie de New York, un système d'animation assistée par ordinateur. Je rendis visite à l'agent littéraire de l'auteur du livre et, deux semaines plus tard, il me fixa un rendez-vous avec Scott O'Dell. C'était un homme âgé, d'une stature imposante mais encore très alerte. Il aimait l'idée de mélanger animation et documentaires...

À la même période, avec l'aide d'Akira Hayasaka, un scénariste célèbre, Tan essayait de créer le personnage d'un jeune garçon parti à l'aventure sur le nouveau continent. Après plusieurs réunions de travail, Hayasaka se retira du projet. J'arrivai juste à temps à Tokyo pour raconter à Tan la réaction de Scott devant notre projet. Il décida alors de mélanger l'histoire de Scott et l'idée d'Akira. Ainsi naquit Esteban, sauvé du naufrage d'un étrange bateau en plein milieu du Pacifique...

Quand j'ai appris de mon ami et co-producteur Jean Chalopin le succès que remportait cette série en France, je n'en revenais pas. J'étais fasciné par la culture française ; deux séries de ma société de production d'animation se situaient en France : *La Tulipe noire* et *Belle et Sébastien*. J'ai souhaité comprendre pourquoi les Français aimaient cette série, et j'ai découvert qu'elle faisait ressortir le comportement émotionnel des enfants envers les adultes, d'une manière différente qu'en Occident, mais qui se comprend facilement. Les adultes recherchent d'abord la richesse, tandis que pour les enfants, les parents et les amis restent prioritaires…

Mitsuru Kaneko
Le 4 mars 2013
Île de Hachijo, Tokyo, Japon



# Le mythe des Cités d'or

**L'histoire contée dans *Les Mystérieuses Cités d'or* s'inspire de plusieurs mythes et légendes qui ont forgé le destin de bien des aventuriers. Atlantide, Antilia, Cibola, Quivira, Eldorado, Païtiti : la recherche de ces îles, continents ou cités légendaires au cours de l'Histoire a nourri l'imaginaire collectif.**

L'océan de l'Ouest représenté par Toscanelli en 1474.
(L'Amérique a été placée en bleu clair.)

Le mythe trouve ses racines en Europe, au VIII^e^ siècle de notre ère, lors de l'invasion de la péninsule Ibérique par les Sarrasins. Une légende portugaise rapporte que lors de l'invasion de Porto, l'archevêque de la ville ainsi que six évêques et leurs familles ont fui vers l'ouest à travers l'océan, jusqu'à atteindre une terre nouvelle. Chaque évêque y aurait bâti une ville. Les sept cités seraient devenues des états prospères et paisibles, sortes de communautés utopiques. La prétendue richesse de ces cités les a fait appeler par le peuple « les Sept Cités d'or ».

Christophe Colomb arrivant en Amérique.

## Antilia et l'île des Sept-Cités

Dès l'Antiquité, les textes bibliques et classiques situent à l'ouest des terres connues des contrées comme le Paradis terrestre, l'Atlantide, Ophir – l'île des mines du roi Salomon –, les Champs Élysées d'Homère ou les îles Fortunées. Au Moyen Âge, d'autres îles légendaires apparaissent, comme l'île de Saint-Brendan, l'île Brasil et l'île Antilia. Cette dernière, plus ou moins confondue avec l'île des Sept-Cités, serait de forme rectangulaire et aurait été abordée initialement par les Phéniciens.

Quoi qu'il en soit, ces îles figurent sur les cartes marines et les mappemondes dès le XIV^e^ siècle, et sont reprises par la suite. En 1468, l'astronome Toscanelli représente Antilia sur sa carte de la route des Indes *via* l'océan Atlantique. Elle apparaît également en 1492, sur le globe du cosmographe Martin Behaim. Ces îles fantastiques existent ainsi dans la culture des savants et des explorateurs de l'époque au même titre que les nouvelles terres réellement découvertes. Lorsque les Portugais débarquent aux Açores en 1427, ils associent naturellement l'une de ces îles, São Miguel, à la légende des Sept Cités. Un village porte même le nom de « Sete Cidades ».

Lors de son exploration des Amériques, Christophe Colomb veut faire d'Antilia sa première escale. Mais il ne découvre aucune richesse, du moins pas dans les proportions attendues, ni sur la première terre abordée, San Salvador des Bahamas, ni à Cuba, ni même sur l'île qu'il baptise Hispaniola (aujourd'hui Haïti et la République dominicaine). Toutefois les Tainos, peuplade locale, évoquent des trésors provenant d'une vallée montagneuse appelée « Cibao ». Les Espagnols colonisent la vallée en 1494 et y trouvent des gisements d'or. Le nom de Cibao est désormais associé au pays de l'or.

## Esteban et la légende de Cibola

À partir de 1510, l'Espagne organise de nombreuses expéditions vers les Amériques pour explorer les terres inconnues et y affermir sa domination. Les empires aztèque et inca sont démantelés et les ressources en or, argent et autres métaux précieux commencent à remplir les caisses du royaume espagnol. Dans une Europe en récession et en manque de métaux précieux, les récits de trésors fabuleux continuent d'échauffer les esprits et suscitent toujours plus d'expéditions. L'une d'entre elles emmène le premier explorateur noir, Mustafa Zemmouri, plus connu sous les noms de « Stephen the Moor », « Estebanico », « Esteban de Dorantes » ou simplement Esteban. Né à Azemmour au Maroc vers 1503, Esteban est capturé par les Portugais en 1513, converti au christianisme,

Cliff Palace, un des plus beaux *pueblos* de l'Ouest américain.

puis vendu à Andreas de Dorantes de Carranza. Bien traité, doté d'un sens inné de la communication, Esteban se montre digne de confiance et noue des liens d'amitié durables avec Dorantes.

En 1527, après un séjour à Cuba et Hispaniola, Dorantes et Esteban rejoignent l'expédition du conquistador Pànfilo de Narvez vers la Floride. Mais ils échouent sur les côtes, laissant au final quatre survivants : Esteban, Dorantes, Álvar Núñez Cabeza de Vaca et le capitaine Alonso del Castillo Maldonado. Réduits en esclavage par les Indiens pendant plusieurs années, les quatre hommes réussissent à s'enfuir et cherchent à regagner la Nouvelle-Espagne. Esteban n'est alors plus considéré comme un esclave. Grâce aux facultés de communication d'Esteban, qui lui permettent d'apprendre rapidement le dialecte des tribus indiennes, et à leurs activités de commerçants et de guérisseurs, les fugitifs longent la côte du golfe du Mexique, remontent le Rio Grande et franchissent le désert de Chihuahua. Au cours de la traversée de la vallée du Sonora, les indigènes leur remettent des objets précieux provenant selon eux d'une contrée mystérieuse située au nord, dotée de villes très peuplées aux grandes demeures.

En juillet 1536, les naufragés arrivent dans la ville de Mexico où Esteban devient vite une célébrité, grâce à la couleur de sa peau, et surtout au récit de son voyage. Antilia et les Sept Cités d'or resurgissent dans les mémoires, cette fois situées à l'intérieur du continent américain. Esteban prétend pouvoir retrouver l'emplacement des villes évoquées par les Indiens. Animé par une quête de l'or toujours vivace, le vice-roi de Mexico, Antonio de Mendoza, organise en 1539 une expédition sur le territoire du Nord à la recherche des Sept Cités. L'explorateur franciscain Marc de Nice, qui a participé à la conquête du Pérou, en prend la tête et Esteban lui sert de guide. Parmi les membres de l'expédition, se trouvent également des Indiens qui ont voyagé avec Esteban jusqu'à Mexico. Lors de l'équipée, celui-ci reprend son rôle de guérisseur, entre en contact avec les tribus, et décide de la route à prendre. Il envoie des messagers indigènes pour annoncer son arrivée tandis que d'autres retournent auprès de frère Marc, resté en arrière, pour l'avertir en cas d'importante découverte.

En mai 1539, lors de la traversée du Nouveau-Mexique, Esteban reçoit le message qu'il attend : il ne se trouve qu'à trente jours de marche d'une grande ville appelée « Cibola ». Mais lorsqu'il arrive sur les lieux, il ne voit que des maisons de torchis et des Indiens Zuñi plutôt méfiants. Ceux-ci lui refusent l'accès aux villages puis tuent tous les membres de l'expédition, dont Esteban. Il n'a pas découvert les Sept Cités mythiques, mais sept villages zuñis dont les toits scintillent au soleil, comme de l'or.

Plus tard, frère Marc atteint à son tour Cíbola dont il entrevoit au loin les villages. Mais, à son retour à Mexico, il décrit sept magnifiques villes « plus grandes que la ville de Mexico »... Le vice-roi finance une seconde expédition en 1540, cette fois dirigée par Francisco Vázquez de Coronado et guidée par Marc de Nice, pour trouver les trésors de Cibola

L'expédition de Coronado arrivant à un village zuñi
*(peinture à l'huile de Harold A. Wolfinbarger, avec l'aimable autorisation du département Histoire de la Bibliothèque nationale de Denver).*

Une des rares représentations des Sept Cités sur une carte *(Italie, 1550).*

Le radeau d'or muisca, symbole d'Eldorado *(© Alice Lee)*.

et de Quivira, une autre cité légendaire. Malheureusement, après trois longues années de vaines recherches, et la traversée des actuels États de l'Arizona, du Nouveau-Mexique, de l'Oklahoma, du Texas et du Kansas, Coronado revient bredouille au Mexique et tombe en disgrâce.

On sait aujourd'hui que la légende d'Antilia et des Sept Cités est née en Espagne, loin du Nouveau Monde. Les nombreux aventuriers qui les ont cherchées n'ont fait que poursuivre une chimère, aveuglés par la soif de l'or. Cette avidité insatiable entraîne, quelque temps plus tard, l'apparition d'un nouveau mythe : l'Eldorado.

## Orellana et le mythe de l'Eldorado

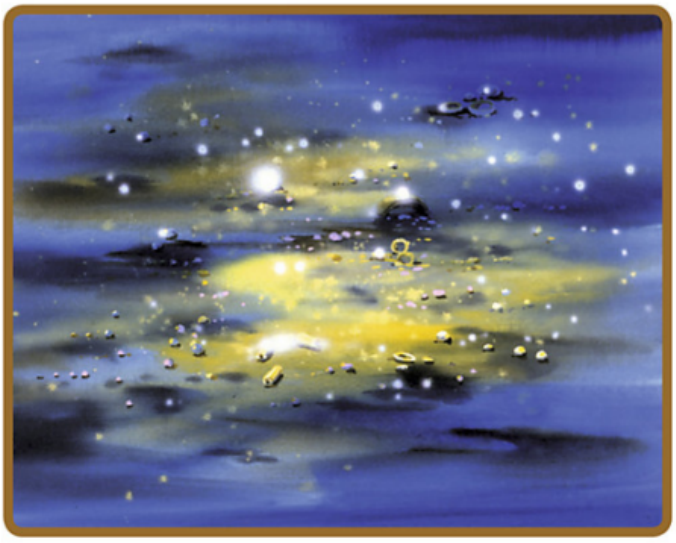
La légende de l'Eldorado est née en Amérique, dans l'actuel Équateur, chez les Indiens Muisca. Au cours d'un rite annuel, leur chef, enduit d'une poussière d'or, accompagné de quatre hommes, rame jusqu'au milieu du lac Guatavita pour y jeter des objets en or et des pierres précieuses. Il plonge ensuite dans l'eau pour se débarrasser de la poussière qui le recouvre. Le fond du lac doit ainsi être littéralement couvert de trésors. Depuis, de nombreux curieux ont tenté de fouiller le lac mais tous ont échoué et cela est désormais interdit.

Lorsque le conquistador espagnol Sebastián de Benalcázar découvre cette légende en 1538, il désigne ce personnage sous le nom d'« El Dorado », « Le Doré ».

La cérémonie de l'Eldorado dans *Les Mystérieuses Cités d'or*.

Très vite, l'appellation devient celle d'un pays de l'or dans l'imaginaire des chercheurs de trésors. Les aventuriers de l'Ancien Monde passent les trois cents années suivantes à explorer l'Amérique du Sud en quête de cet Eldorado. L'un d'eux, Francisco de Orellana, effectue entre 1541 et 1542, l'un des voyages de découverte les plus extraordinaires de l'Histoire. Séparé accidentellement de son expédition, il construit un radeau pour atteindre l'Eldorado qu'il estime se situer quelque part le long d'un fleuve, qu'il suit finalement jusqu'à l'océan Atlantique. Il devient ainsi le premier Européen à descendre l'Amazone. Son voyage n'a pas eu le succès escompté, mais il relate la découverte de grandes villes et de territoires cultivés, laissant supposer l'existence de fabuleuses richesses. Rien n'est jamais trouvé, si bien que l'Eldorado se voit relégué au rang de simple légende. Légende néanmoins remise au goût du jour en 1856, quand on découvre, dans la grotte d'un ancien site muisca, le fameux « Radeau d'or », sculpture de 18 cm de long qui représente la cérémonie du lac Guatavita.

Que reste-t-il de tout cela aujourd'hui ? Antilia a donné son nom aux Antilles et Cibola à un comté des États-Unis. Les Cités d'or n'ont jamais été découvertes, mais des explorateurs sont toujours sur la trace de cités légendaires. L'un d'eux, le Français Thierry Jamin, cherche toujours au milieu de la forêt amazonienne la ville secrète des Incas, Païtiti[1]. La quête de l'or a cédé la place à l'aventure et à l'archéologie. Toutes ces légendes ont certes causé la perte de beaucoup d'aventuriers et d'Indiens, mais ont permis la découverte de nombreux territoires. Elles ont par ailleurs nourri l'imaginaire de bien des auteurs, dont un en particulier auquel nous allons nous intéresser à présent…



[1] *L'Eldorado inca, à la recherche de Païtiti*, par Thierry Jamin et Pierre-Albert Ruquier (Hugo & Cie, 2006).

# Le roman originel

**En 1966, l'auteur américain Scott O'Dell publie *The King's Fifth*, un roman d'aventures pour la jeunesse. Il s'inspire du mythe des Cités d'or et introduit notamment les personnages d'Esteban, Zia et Mendoza. La réalité fait place à la fiction...**

Carte du début de l'aventure réalisée pour la couverture de la version française.

Le livre qui va inspirer la série des *Mystérieuses Cités d'or* se présente ainsi : ils étaient sept à quitter le camp de l'armée de Coronado pour s'aventurer dans des régions inconnues du Mexique, à la recherche des Sept Cités d'or de Cibola. Le capitaine Mendoza et ses trois soldats sont motivés par la fièvre de l'or ; le père Francisco, lui, veut sauver les âmes des Indiens ; quant au jeune cartographe Esteban de Sandoval, seule la géographie le passionne ; Zia, une jeune Indienne, sert de guide et d'interprète. Pour Esteban, cette équipée est avant tout une expédition passionnante, jusqu'au moment où il tient entre ses mains une pépite d'or... Dans ce Mexique du XVI[e] siècle, à travers canyons et sierras, gouffres et falaises, l'expédition va bientôt tout sacrifier à la fièvre de l'or, même l'honneur, même la vie...

Le Quinto Real ou Quinto del Rey, le « cinquième royal », était un impôt établi en 1504 que l'Espagne prélevait sur l'extraction des métaux précieux. Chaque navire arrivant à Séville, en provenance de l'Amérique espagnole, devait donner au roi un cinquième de ses marchandises, principalement l'or et l'argent. Cette taxe fut une source importante de revenus pour la monarchie espagnole. De 20 % pendant plus de deux siècles, elle a été réduite à 10 % en 1723. C'est cet impôt qui a donné son nom au roman de Scott O'Dell.

## Analyse de l'œuvre

Scott O'Dell écrit là son deuxième livre pour la jeunesse[1]. C'est un auteur de fictions historiques qui connaît très bien la région du sud-ouest des États-Unis où il a grandi. Pour tisser la trame de l'histoire, il reprend principalement les éléments de deux expéditions espagnoles, celle d'Esteban et de frère Marc de Nice, puis celle de Coronado ; il y ajoute quelques passages empruntés à des légendes comme celle de l'Eldorado, et son imagination fait le reste. Pour relier les deux expéditions, il utilise une astuce. Comme le personnage réel Esteban, esclave noir, est connu sous une dizaine de noms différents, O'Dell en choisit deux suffisamment éloignés dans leur consonance, pour créer deux personnages distincts : Stephen le Maure, qui sert de référence pour la route à suivre ; et Esteban, ni Noir ni esclave, mais jeune cartographe espagnol de 17 ans. Il est à la fois le personnage central du livre et le narrateur. En effet, O'Dell maîtrise l'art de la narration à la première personne. Cela permet d'accentuer non seulement le côté réel et la portée de ses histoires, mais aussi d'y intégrer ses connaissances, ses recherches, et son expérience personnelle, sans pédanterie ni didactisme.

L'originalité du roman réside dans le fait qu'il se compose de deux parties : deux récits qui se déroulent parallèlement, l'un contant l'aventure d'Esteban proprement dite, et l'autre décrivant son procès qui en est la conséquence. Les deux histoires sont séparées de quelques années, mais chapitre après chapitre, chacune fait écho à l'autre, elles s'entrecroisent astucieusement et se rejoignent lors du verdict final : Esteban est condamné à trois ans de prison pour ne pas avoir donné au roi d'Espagne le cinquième du trésor découvert qui lui revient. Tout au long du récit, le lecteur est habilement amené à se poser des questions et les éléments de réponse sont distillés judicieusement, pour que le suspense soit préservé jusqu'au dernier moment.

Esteban trouve une pépite d'or.

Zia Troyano, jeune indienne de 13 ans.

Le capitaine Mendoza.

La cérémonie de l'or, inspirée de celle de l'Eldorado.

La cérémonie de l'or dans la série.

En outre, le roman explore en profondeur les rapports entre les différents personnages. Ainsi, les tensions qui se forment avec les tribus sont dépeintes sans retenue et les scènes de combat décrites avec réalisme. Esteban mène lui-même son premier duel avec un indigène et en ressort bien affecté. L'aspect religieux est également souligné, car dans l'esprit des explorateurs de l'époque, toute population rencontrée doit être évangélisée. Dans ce sens, le livre s'adresse à un public quelque peu averti, d'autant que de nombreux personnages évoluent vers des destins funestes. En soi, c'est un excellent roman d'aventures, qui mériterait d'être mieux connu.

## D'une œuvre à l'autre

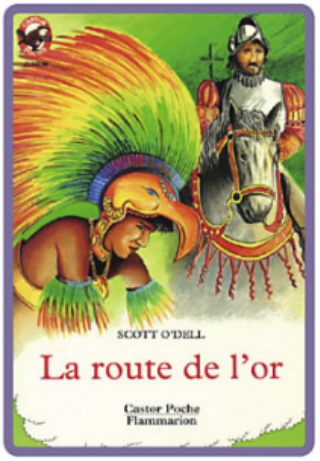
L'armée de Coronado.

Bien que de la série *Les Mystérieuses Cités d'or* soit très différente – nous verrons plus tard pourquoi – quelques éléments du roman y seront repris. Outre les personnages d'Esteban, Zia et Mendoza, et la quête des Sept Cités d'or, un certain Gomez figure à la tête d'un groupe de soldats. Le voyage d'Esteban est organisé selon une structure similaire. Cela commence par une traversée en bateau, qui se poursuit en radeau, puis à pied sur le continent. Au cours de l'équipée, un petit groupe de sept personnes se forme autour d'Esteban. Des scènes marquantes y sont présentes, comme la Cité d'or qui se révèle de pierre au soleil couchant ; ou la cérémonie du lac d'or et ce même lac qui engloutit tout un village. D'ailleurs, le *cacique** du village, dénommé Tlascingo dans le roman, donnera son nom au prêtre du lac de la Fontaine-Sacrée, dans la série... Le livre évoque également le concept du médaillon d'or, porté ici par Mendoza. Au-delà de ces éléments, ce sont aussi des ambiances et des situations semblables qui se rencontrent dans les deux œuvres. On retrouve ainsi le mystère et l'aventure à travers des contrées inconnues, l'émerveillement à chaque cité traversée et l'opposition des Indiens face à une partie de l'armée espagnole. Les germes de la série sont bien présents dans le roman originel.

Le livre a été traduit dans plusieurs langues et récompensé par de nombreux prix. Aux États-Unis, il reçoit dès 1967 le prix honorifique Newbury. En Allemagne, en 1969, c'est le prix *Jugendbuchpreis* (prix des œuvres littéraires pour la jeunesse) qui lui est attribué. En France, il est traduit de l'américain par Martine Delattre, écrivain qui vit à Casablanca. Le roman sort en juillet 1993, chez Flammarion, dans la

Scott reçoit le prix décerné au livre *The King's Fifth* (Bayreuth, Allemagne).

Le roman américain, édition 1994.




Le roman français de 1993.

collection Castor Poche, avec pour titre *La Route de l'or*. Épuisé depuis, il est réédité en 2008 de manière exclusive par l'éditeur DVD Kazé, pour accompagner le coffret Collector intégral des *Mystérieuses Cités d'or*, puis réédité seul en 2013. Sur le continent asiatique, le livre est publié en Chine en 2012, mais l'édition qui nous intéresse dorénavant est celle de 1977, au pays du Soleil levant…

Les images sont extraites de l'ouvrage *La Route de l'or*, Scott O'Dell © Flammarion, avec l'aimable autorisation des auteurs et de Flammarion.

[1] Un portrait détaillé de l'auteur se trouve en fin d'ouvrage.

[2] Ses œuvres sont visibles sur le site de l'artiste : www.garriga.weonea.com

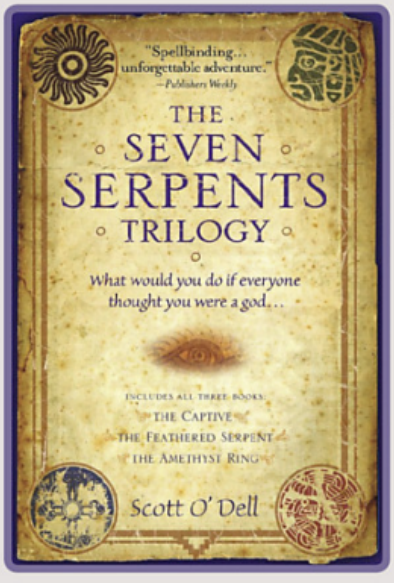
## Joël Garriga, illustrateur de la version française

Joël Garriga est illustrateur, écrivain et peintre[2]. Ses tableaux respirent le soleil et traduisent parfaitement le dynamisme des paysages. En 1993, Gallimard lui propose de réaliser les illustrations de *La Route de l'or*. Il explique comment il a procédé : « Après lecture du manuscrit, j'ai organisé mon découpage en essayant de respecter au mieux le rythme et la cohérence de la narration. Pour l'illustration de couverture, j'ai travaillé à la gouache et à l'aquarelle ; pour les illustrations intérieures, j'ai utilisé le lavis (encre de Chine au pinceau). *La Route de l'or* m'a demandé un gros travail de recherches iconographiques (en termes de décors, tenues vestimentaires, objets, armements...), car je voulais coller au plus près du récit. Je souhaitais plonger le lecteur dans un monde riche et cohérent, et susciter l'enthousiasme pour l'œuvre de Scott O'Dell. Le roman étant dense, volumineux et complexe, j'ai voulu rythmer l'histoire et permettre au jeune lecteur de s'y repérer, par l'introduction de cabochons « dynamiques » représentant une citadelle vue depuis la geôle d'Esteban. » Les images de ce chapitre sont les originaux de ses illustrations des aventures d'Esteban.

L'un des cabochons.

## La trilogie des Sept Serpents

En 1979, Scott O'Dell publie *The Captive*, premier roman d'une trilogie qu'il baptise *City of the Seven Serpents* (« La Cité des Sept-Serpents »). L'action se situe pendant la conquête du Mexique. Julian Escobar, un jeune Espagnol, s'embarque pour le Nouveau Monde, avec un homme d'affaires avide d'or. Le navire fait naufrage et Julian nage jusqu'à une île. Après maintes péripéties, il se retrouve dans une tribu maya et finit par se faire passer pour le dieu Kukulcan, de retour de l'Est. Dans le deuxième livre, *The Feathered Serpent*, sorti en octobre 1981, Julian vit la rencontre historique entre l'empereur aztèque Moctezuma et le conquistador Hernán Cortés. Le dernier livre, *The Amethyst Ring* (1983), conduit Julian au Pérou, où il croise la route de Francisco Pizarro. Si ces quelques lignes font penser aux *Mystérieuses Cités d'or*, c'est une coïncidence, car ces ouvrages n'ont pas été traduits au Japon et les scénaristes japonais de la série ne lisaient pas l'anglais. Quand bien même, ils n'ont pu s'inspirer que du premier volet, les deux suivants étant parus après l'écriture de la série…




Couverture du livre *The Seven Serpents trilogy*.

# Les racines japonaises

**Années 1970. Des quatre coins de Tokyo, de petits studios partent à la conquête d'un nouveau monde. Des artistes pétris de rêves d'aventures et d'espoirs développent l'animation japonaise. Les thèmes souverains se diversifient et de nombreux auteurs trouvent l'inspiration dans des œuvres occidentales, peuplées de légendes. Guidons nos pas au cœur du Soleil Levant, vers la richesse de l'histoire des *Mystérieuses Cités d'or*.**

*Les Aventures de Pepero, garçon des Andes*
(© 1975 Daiko / Wako Pro).

Dans les années 1970, l'animation japonaise est en plein essor[1]. Les studios de production fleurissent et les *anime** font la joie des chaînes de télévision. Alors que la France compte trois chaînes nationales et publiques, le Japon dispose de six canaux, dont cinq privés (NTV, TBS, TV Asahi, Fuji TV et TV Tokyo), il y a donc de la place pour accueillir de nombreuses séries. Des studios aujourd'hui célèbres comme Toei Animation, Tatsunoko Production, Tokyo Movie Shinsha (TMS) ou Madhouse sont à cette époque des viviers de réalisateurs et d'animateurs dont les noms sont depuis associés à des œuvres qui ont fait le tour du monde. Citons-en une qui a marqué précisément le début de cette décennie, *Gatchaman*, diffusée sur Fuji TV entre 1972 et 1974, et connue chez nous sous le titre *La Bataille des planètes*. C'est l'occasion de faire la connaissance de deux personnes que nous retrouverons plus tard : **Hisayuki Toriumi**, réalisateur principal de la série et directeur technique sur certains épisodes, supervise toutes les équipes à tous les niveaux de la fabrication, et **Mitsuki Nakamura**, directeur artistique et *mecha designer**, qui conçoit les décors et les vaisseaux.

*Marco*
(© 1976 Nippon Animation Co., Ltd).

Certains partent des grandes maisons de production liées aux chaînes pour monter leur propre structure et se lancer sur des créneaux spécifiques. C'est le cas de **Mitsuru Kaneko** qui, en 1974, quitte son poste de producteur de séries animées au sein de Fuji TV, pour fonder la société Kikaku Kaisha[2] MK, que l'on dénommera simplement MK par la suite. Il se positionne sur la production de séries animées et de documentaires exportables à l'étranger. Kaneko se souvient : « Depuis que j'avais étudié à l'USC *(l'université de Californie du Sud, à Los Angeles, NdA)* et travaillé aux studios MGM entre 1964 et 1967, je réfléchissais à ce qui pouvait être montré sans préjudice en dehors du Japon. » C'est ainsi qu'il adapte l'histoire très populaire au Japon d'un voleur de l'époque Edo[3], qui prenait aux riches pour donner aux pauvres. Il transforme le voleur en une jeune femme vivant à Paris pendant la Révolution française, ce qui donne la série *La Seine no hoshi* (littéralement, « L'Étoile de la Seine ») en 1975[4]. Pour écrire cette fiction historique, il fait appel à deux scénaristes indépendants avec lesquels il avait travaillé au sein de Fuji TV, **Mitsuru Majima** et **Sôji Yoshikawa**. Ce sont alors deux auteurs très prolifiques. Notons par exemple que Majima est l'un des scénaristes principaux de *Goldorak*. Plus en rapport avec notre propos, Yoshikawa venait de participer au scénario d'une série dont le titre japonais signifie *Pepero, le garçon des Andes*. C'est l'histoire d'un petit garçon issu d'un village inca et qui, guidé par un condor en or, part à la recherche de la Cité d'or de l'Eldorado, pour retrouver son père disparu depuis des années... Quelques éléments scénaristiques seront repris dans *Les Mystérieuses Cités d'or*. Quoi qu'il en soit, entre Kaneko, Majima et Yoshikawa s'installe une amitié solide et durable, qui perdure aujourd'hui encore.

## Les chefs-d'œuvre de la littérature occidentale

Bien qu'il travaille à son compte, Kaneko continue de produire des séries pour Fuji TV, mais il n'est pas le seul. Le petit studio Zuiyo Eizo produit en 1974 *Heidi* qui est un succès et favorise l'année suivante la création du studio Nippon Animation. Celui-ci va pendant plus de vingt ans adapter des chefs-d'œuvre de la littérature occidentale, pour Fuji TV, qui depuis 1969 réserve le créneau du dimanche à 19h30 à ce genre de séries. Parmi les plus connues en France, citons *Tom Sawyer, Dans les Alpes avec Annette, Princesse Sarah* et tant d'autres. Elles sont communément regroupées sous le nom collectif de « World Masterpiece Theater » (littéralement,

le « Théâtre des chefs-d'œuvre mondiaux »). La qualité graphique de ces programmes est exceptionnelle pour l'époque. En cela, rien d'étonnant quand on sait que le studio compte dans ses rangs deux futurs grands noms du cinéma nippon, **Hayao Miyazaki** et **Isao Takahata**. Toutes ces séries n'ont pas été diffusées en France. Arrêtons-nous un instant sur l'une d'elles, que nous appellerons simplement *Marco*[5]. Ce n'est pas l'histoire qui nous intéresse, même s'il est question d'Amérique du Sud, mais son *staff**. Takahata dirige la série, Miyazaki réalise les dessins de *lay-out** et l'animation de certains épisodes, tout comme un certain **Toshiyasu Okada**. Les deux maîtres ne vont rester que quelques années au sein de Nippon Animation, mais ils vont grandement influencer leurs collègues et ainsi laisser leur patte dans les futures séries du studio.

À cette époque, les romans occidentaux sont donc en vogue au Japon et chaque chaîne cherche à reproduire le succès de Fuji TV. NHK, qui ne diffusait pas d'*anime** jusque-là, veut se lancer dans la course. Naturellement, l'unique chaîne publique se tourne vers Nippon Animation pour produire des séries de qualité, avec toutefois un créneau sensiblement différent. Si Fuji TV semble avoir une préférence pour les jeunes héroïnes, à quelques exceptions près, NHK se tourne vers les histoires mettant en scène de jeunes garçons. C'est ainsi que, le 4 avril 1978, est inaugurée la case du mardi à 19h30 avec la série *Conan, le fils du futur*, adaptée du roman américain *The Incredible Tide*, d'Alexander Kay. Superbement conçu et réalisé par Miyazaki, ce petit bijou d'animation marque un tournant dans l'histoire de l'animation japonaise. Du début à la fin, le scénario est d'une maîtrise rare pour un dessin animé de cette époque. Yoshikawa y participe d'ailleurs sur quelques épisodes. La réalisation est efficace et le propos écologique cher à Miyazaki se fait déjà grandement sentir. Au terme des 26 épisodes de la série, lui succède *Capitaine Flam*, inspiré de plusieurs romans de l'américain Edmond Hamilton et réalisé par le studio Toei Animation. Kaneko a apporté le concept et organisé l'équipe des *chara designers**. Les deux séries sont des succès d'audience, si bien que la chaîne cherche à renouveler l'expérience.

## De l'animation éducative

Pour remplir les cases de leurs grilles de programmes, les responsables de NHK étudient en permanence des dizaines de projets différents, proposés par autant de sociétés de production. Quand Kaneko avait quitté Fuji TV, ils s'étaient rapprochés de lui. Celui-ci leur avait alors présenté un concept innovant : le mélange d'animation et de documentaire. En tant que service public, la chaîne produit régulièrement des documentaires, à l'instar de la BBC chez nos voisins anglais ou France Télévisions aujourd'hui. L'idée d'en intégrer dans les fictions pour la jeunesse séduit évidemment NHK. Kaneko souligne : « J'ai proposé ce projet comme une nouvelle forme de divertissement pour les jeunes. *Marco Polo* était le projet parfait pour les personnes de l'unité des programmes jeunesse de NHK pour faire des documentaires. Ils ont sauté sur le projet et m'ont demandé d'organiser la partie animation. » L'unité prend en charge la partie documentaire. Le producteur en chef **Yasuhiko Tan** est l'interlocuteur principal de Kaneko. Il est placé à la direction technique de la série, avec ses collègues **Katsuhiko Fujita** et **Kenichi Murakami**. Pour écrire le scénario, Kaneko s'entoure de ses amis Yoshikawa et Majima, et choisit le studio Madhouse pour réaliser l'animation. Ainsi naît la série *Les Aventures de Marco Polo*, qui alterne des scènes animées pour l'intrigue et des scènes filmées et commentées en voix off, pour décrire les lieux traversés par le voyageur du XIII^e^ siècle. Le format de la série est plutôt inhabituel, 43 épisodes[6] de 29 minutes. Les grilles de programmes sont conçues par plages de 30, 60 minutes ou plus. Sur les chaînes privées, les dessins animés sont généralement limités

*Les Aventures de Marco Polo*
(© 1979 NHK / Madhouse).

*Conan, le fils du futur*
(© 1978 Nippon Animation Co., Ltd).

*Le Merveilleux Voyage de Nils Holgersson au pays des oies sauvages* (© 1980 Apollo Films / Gakken).

*Belle et Sébastien* (© Toho / Visual 80).

à 26 minutes, la plage étant complétée par la publicité. Sur la chaîne publique, à cette époque, il n'y a pas de publicité, comme c'était le cas en France, sur FR3 avant 1983. Il faut donc produire 29 minutes, la minute restante servant à la présentation des programmes suivants. Par cet aspect et bien d'autres, *Marco Polo* préfigure ce que seront *Les Mystérieuses Cités d'or*.

*Marco Polo* ne remporte pas le succès escompté, mais Tan reste ouvert aux projets de Kaneko. Celui-ci aimerait proposer une série sur les chiens, ses animaux préférés. Tan lui répond alors : « Si vous trouvez une bonne histoire sur un chien et un garçon, on pourrait la prendre. » Kaneko tombe sur le roman de Cécile Aubry, *Belle et Sébastien*. Voilà l'histoire rêvée ! NHK accepte le projet et Kaneko organise la production. Il part en France rencontrer l'écrivain, dont il obtient les droits d'adaptation. Il procède également à des repérages dans les Alpes françaises, pendant que ses deux amis scénaristes planchent sur le développement de l'intrigue. Pour la conception des décors, il s'adresse au directeur artistique **Mitsuki Nakamura**, qui en 1976 a quitté Tatsunoko et monté son propre studio, Design Office Mechaman. Le producteur **Tadayoshi Watanabe**, issu de Nippon Animation, rejoint MK pour aider Kaneko à planifier et superviser les productions. La série est diffusée le mardi soir, à partir du 7 avril 1981, en remplacement de *Nils Holgersson*. Pour réaliser cette très jolie série, NHK fait appel au tout jeune studio Pierrot. Une partie du futur *staff** japonais des *Mystérieuses Cités d'or* se met peu à peu en place, mais l'idée de base n'est pas encore là…

### NHK : producteur et diffuseur japonais

NHK (Nihon Hôsô Kyôkai, Compagnie japonaise de diffusion) est le plus grand groupe audiovisuel japonais et la seule entreprise publique dans ce domaine. La radio commence à émettre en 1925, la télévision en 1953 et la couleur arrive en 1960. En 1946, la compagnie crée un institut de recherche pour la diffusion de la culture. En 1959, NHK se lance dans la diffusion de programmes éducatifs sur un second canal : Educational TV. Désireux de placer le Japon à l'avant-garde dans le domaine audiovisuel, le groupe se dote dès 1930 d'un laboratoire de recherche scientifique et technique (STRL). Pionnier dans la télévision à haute définition *(Hi-Vision)*, développée depuis 1964, le STRL planche désormais sur un format à ultrahaute définition *(Super Hi-Vision)*, prévu pour 2025. Depuis 1978, NHK co-produit quelques séries d'animation de qualité. Parmi les plus connues chez nous, citons *Conan, le fils du futur* (1978), *Capitaine Flam* (1978), *Nils Holgersson* (1980), *Belle et Sébastien* (1980), *Sous le signe des mousquetaires* (1987), *Nadia, le secret de l'eau bleue* (1990). Aujourd'hui, NHK est l'un des groupes médiatiques les plus puissants au monde, comprenant plusieurs dizaines de filiales et employant 12 000 personnes.

[1] Osamu Tezuka, considéré comme le père du manga au Japon, fonde le studio Mushi Production en 1961, avec lequel il produit deux ans plus tard, la première série animée de télévision, *Astroboy*, connue chez nous sous le nom d'*Astro, le petit robot*.

[2] Statut juridique japonais assimilé à notre SARL. Tous les studios d'animation se montent sous cette forme.

[3] Période de l'histoire du Japon qui se situe entre 1600 et 1868.

[4] Le titre français, *La Tulipe noire*, est trompeur car l'œuvre n'a rien à voir avec le roman d'Alexandre Dumas.

[5] Son nom japonais complet pourrait se traduire en *3 000 miles à la recherche de sa mère, des Apennins aux Andes*.

[6] Le nombre d'épisodes d'une série est souvent un multiple de 13 car cela correspond à un trimestre de diffusion. 39 épisodes assurent une diffusion annuelle hors vacances scolaires.

# La naissance de la série

**1977. Le livre de Scott O'Dell arrive au Japon. Il romance le mythe des Cités d'or et opère ainsi un transfert de la réalité vers la fiction. L'ouvrage va connaître une seconde vie en servant de base littéraire à une œuvre télévisuelle promise à un destin exceptionnel.**

Un jour de 1978, alors qu'il entre dans la librairie Yaesu Book Center (qui existe encore aujourd'hui), au centre de Tokyo, **Mitsuru Kaneko**, président de la société de production MK, est attiré par un livre intitulé *Ôgon no nanatsu no toshi* (« Les Sept Cités d'or »), la version japonaise de *The King's Fifth*. Le titre le fascine et dès qu'il a lu le roman de Scott O'Dell, il décide d'en proposer une adaptation à NHK. Il se souvient : « Plusieurs choses m'ont attiré : le personnage principal était un garçon, l'histoire se passait en Amérique du Sud. » À cette époque, Kaneko est en pleine production de l'*anime** semi-documentaire *Marco Polo*, en collaboration avec le producteur en chef de l'unité des programmes jeunesse de NHK, **Yasuhiko Tan**. Celui-ci prépare alors une série documentaire sur la culture sud-américaine. Kaneko lui propose que le projet soit non seulement un documentaire, mais avec de l'animation et une histoire de fiction, comme *Marco Polo*. Or, Tan n'est pas le seul décideur, et la route s'annonce longue et difficile. Kaneko reprend : « NHK a ignoré ma proposition pendant environ un an, puis y a finalement jeté un coup d'œil, après avoir refusé des dizaines de projets candidats. À la condition que j'entre en contact avec l'auteur du livre et obtienne son accord pour changer l'histoire. Le groupe voulait le titre, mais pas le récit qui n'avait aucune relation avec le Japon. J'ai donc rencontré **Scott O'Dell** à New York et il a accepté qu'on s'inspire du livre et qu'on modifie l'histoire tant que j'étais en charge du changement. Il m'a même suggéré qu'Esteban soit japonais. » NHK cherche ainsi une excuse culturelle, gage de sérieux vis-à-vis de tous ses partenaires, comme c'était le cas pour chacune des séries produites jusqu'ici. La chaîne accepte donc de développer le projet de Kaneko, car il détient un contrat signé de Scott O'Dell l'autorisant à utiliser son livre comme source d'inspiration libre.

## Le début du voyage

Durant cette période, Kaneko termine *Marco Polo* et enchaîne sur *Belle et Sébastien*. Dès qu'il a fini cette série, il s'attelle à son nouveau projet qu'il baptise *Nazo no Ôgon toshi* (« Les Mystérieuses Cités d'or »). Pour débuter le récit et le rattacher au Japon, il reprend un concept original de Tan. « Yasuhiko voulait de grands noms pour la réalisation de cette série, comme Scott O'Dell ou **Akira Hayasaka**. Ce dernier était l'un des meilleurs scénaristes de fiction pour la télévision au Japon, et un ami de Tan. Il avait eu l'idée d'un enfant rescapé du naufrage d'un navire. Cet enfant s'appelait Yan-jiro. Hayasaka avait écrit une ébauche d'intrigue pour Yan-jiro et dit à Tan qu'il pouvait l'utiliser de n'importe quelle manière. Celui-ci m'avait alors demandé d'imaginer une longue intrigue à partir de ce naufrage, ce que j'ai fait », relate Kaneko. Il réfléchit alors à une première ébauche de son concept : « Mon premier projet expliquait pourquoi un Japonais et son bébé se trouvaient à bord d'un navire chinois. Yan-jiro était désormais le père du petit Esteban et avait fait promettre à Mendoza de sauver le petit du naufrage. C'étaient des otages qui connaissaient l'emplacement d'une des cités perdues dans le Pacifique. »

En prenant cette trame comme point de départ, Kaneko plante le décor de l'intrigue qu'il a en tête. Comme tous les enfants japonais connaissent l'histoire de leur pays, Kaneko cherche à situer l'action autour d'une ancienne civilisation étrangère qui leur serait inconnue. NHK voulant une série de portée internationale, un concept inspiré du livre de O'Dell, mettant en scène les Incas, les Mayas et les Aztèques aux cultures lointaines et riches, pourrait donc convenir à la chaîne. Il envisage de placer le point de départ de l'aventure en Espagne, car ce pays est lié à ces civilisations. En revanche, le port de Séville, d'où partaient les conquistadors espagnols au XVI^e^ siècle, ne lui convient pas, car étant en bordure d'un fleuve, il est situé trop à l'intérieur des terres. Kaneko cherche alors un port à proximité de la mer et songe d'abord à Lisbonne. Mais, à cette époque, le Portugal entretenait des échanges avec le Japon. Comme Esteban était censé être japonais, il aurait été facile pour les Portugais de le ramener au Japon, au lieu de l'Amérique du Sud. Kaneko opte alors pour Pampelune, qui sera corrigé plus tard en Barcelone.

Le roman de Scott O'Dell, version japonaise.

Magellan recueille le petit Esteban.

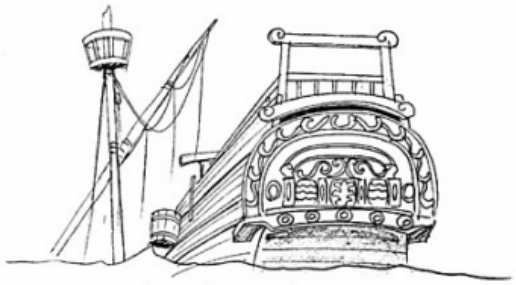
## Du réalisme au fantastique

Pour développer le projet, Kaneko fait des recherches, avec l'aide de l'équipe documentaire de NHK, dans les bibliothèques universitaires et ses livres personnels. En effet, il possède un fonds personnel constitué depuis longtemps. Il se rappelle ses années d'études : « J'ai voyagé en Amérique du Sud où j'ai été impressionné et fasciné par l'histoire de ces pays. J'ai étudié l'anthropologie à l'université du Mexique au cours de l'été 1964. Il y avait bien assez de matériel là-bas. » Il prend également conseil auprès de ses amis scénaristes **Sôji Yoshikawa** et **Mitsuru Majima**. Ainsi, un troisième enfant accompagne Esteban et Zia, pour les raisons suivantes, d'après Kaneko : « Nous avions besoin d'un autre garçon capable d'accomplir aisément des choses difficiles, contrairement à Esteban, pour qui rien n'était facile. Ce ne pouvait être un enfant ordinaire instruit, car il venait d'une civilisation totalement différente. Avec lui, nous avions la possibilité d'intégrer des éléments de science-fiction. » En effet, le producteur souhaite ajouter au récit une part de science-fiction, très en vogue en cette période post-*Star Wars*. Les séries de pure S.-F. étant légion, il n'est pas question d'en réaliser une de plus, mais plutôt de concevoir quelque chose de totalement différent. Kaneko lit les écrits de **James Churchward** sur la civilisation disparue de Mu et y trouve le nom du troisième enfant : Lao, en référence à **Lao-Tseu**, célèbre sage fondateur de la philosophie taoïste. Mais comme il ne reste aucune preuve tangible de l'existence de cet empire disparu, tout est possible. Ainsi, Kaneko pose les fondements de ce qui sera le leitmotiv tout au long de la production de la série, aussi bien pour l'écriture que pour le graphisme : « S'inspirer de la réalité, mais créer notre propre monde. » Encore faut-il que ce concept soit accepté par le diffuseur ! « Nous avions des doutes quant à l'acceptation de notre idée de base par les dirigeants et producteurs de la NHK, se remémore Kaneko, mais ces derniers nous encouragèrent à garder notre esprit créatif. Nous avons donc laissé libre cours à notre imagination. »

Esteban bébé, tel qu'il apparaîtra dans la série.

Mendoza jeune.

C'est ainsi que Lao se retrouve à construire un « radeau à deux étages » bien pratique pour rejoindre le Nouveau Monde. Ce n'est pas encore le navire de l'empire de Mu, qui apparaîtra bien plus tard avec la participation française, mais Kaneko nous explique le processus général de création de ces machines : « De nombreuses séries de science-fiction présentent des anachronismes dans l'utilisation de véhicules et autres gadgets. Nous avons pensé que de tels engins auraient pu avoir leur place au sein de ces civilisations. D'un autre côté, ils ne sont pas là uniquement dans un but artistique, mais aussi pratique, dans le sens où Esteban et ses amis voyagent sur de très longues distances. » Yoshikawa suggère un véhicule volant, inspiré sans doute du condor en or de l'*anime** *Pepero*. Son expérience sur ce titre lui a apporté une certaine connaissance de l'Amérique du Sud qui se révèle fort utile, et quelques idées



Le navire en naufrage, tel qu'il sera conçu pour la série.

### Le premier synopsis de la série

Le projet initial de la série prévoit « l'histoire de trois enfants, aux origines mystérieuses, au cœur d'un monde en complète mutation. Esteban, Zia et Tao traversent l'Amérique centrale et l'Amérique du Sud, au milieu des guerres et batailles entre Espagnols et populations locales, à la recherche des « Cités d'or » pour reconstituer le livre du Soleil qui contient la loi des jours nouveaux et le secret de l'avenir. L'histoire globale est traitée en 39 aventures indépendantes, chacune constituant un récit complet, avec un début et une fin, étape progressive de la longue aventure de nos héros à la découverte des « Merveilleuses Cités d'or ». »

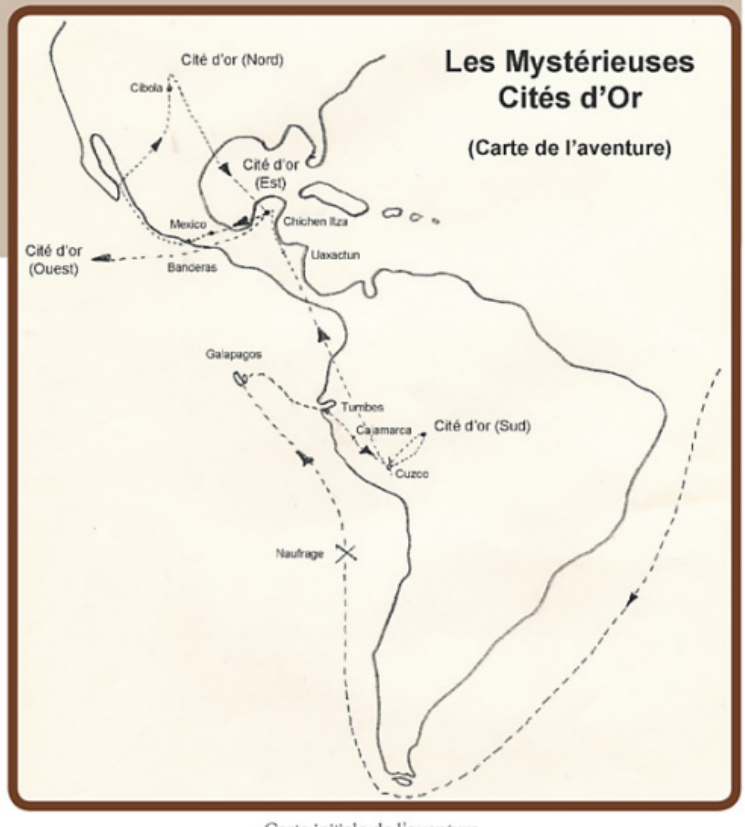
La réalité historique est bien présente, comme l'exécution du dernier empereur inca, Atahualpa. Le fantastique apparaît de manière timide. On est bien loin de la version finale dont manquent beaucoup d'éléments, comme Pichu, Solaris, les Urubus, les Amazones, les Olmèques, l'Atlantide et bien d'autres. Il est prévu la découverte de quatre Cités d'or en Amérique du Sud et centrale, une pour chaque point cardinal. De plus, Mendoza et ses deux hommes meurent à la fin. Cette première proposition des aventures d'Esteban reste très proche de l'esprit du roman de O'Dell et n'est pas validée par NHK.

| ÉPISODE | LIEU | PAYS |
|---|---|---|
| 1 | Espagne | Espagne |
| 2 | Espagne | Espagne |
| 3 | Voyage | Voyage |
| 4 | Galápagos | Galápagos |
| 5 | Tumbes et Cajamarca | Incas |
| 6 | Cuzco | |
| 7 | Sacsayhuaman | |
| 8 | Sacsayhuaman | |
| 9 | Vilcabamba | |
| 10 | Cité d'or (sud) | |
| 11 | Cité d'or (sud) | |
| 12 | Cité d'or (sud) | |
| 13 | Sacsayhuaman | |
| 14 | Sacsayhuaman | |
| 15 | Vol vers Uaxactun | Mayas |
| 16 | Uaxactun | |
| 17 | Chichén Itzá | |
| 18 | Cité d'or (est) | |
| 19 | Chichén Itzá | |
| 20 | Chichén Itzá | |
| 21 | Chichén Itzá | |
| 22 | Chichén Itzá | |
| 23 | Chichén Itzá | |
| 24 | Vol vers Mexico | Aztèques |
| 25 | Mexico | |
| 26 | Banderas | |
| 27 | Golfe de Californie | |
| 28 | Vallée de Pima | Amérique |
| 29 | Háwikuh | |
| 30 | Háwikuh | |
| 31 | Grand Canyon | |
| 32 | Cibora | |
| 33 | Cibora | |
| 34 | Cibora | |
| 35 | Cibora | |
| 36 | Tampico (ville de Madère) | Mayas |
| 37 | Golfe du Mexique | |
| 38 | Cité d'or (est) | |
| 39 | Vers la Cité d'or (ouest) | |

Itinéraire prévu dans le premier concept de la série.

intéressantes sont ainsi reprises et développées. Au final, la première ébauche de la série intègre d'une part l'aventure agrémentée d'un soupçon de fantastique, avec le voyage d'hommes qui partent à la découverte de terres inconnues, et d'autre part la psychologie, à travers la soif de l'être humain pour les richesses et les mystères. Ce projet ne convient pourtant pas à NHK et connaîtra beaucoup de modifications…

La chaîne japonaise donne son feu vert à la production documentaire. Pour cela, des équipes de reporters partent aux quatre coins du monde. Nous suivrons cela dans un prochain chapitre. De son côté, ayant posé les bases de la fiction qu'il envisage, Kaneko cherche un dessinateur pour développer graphiquement son concept et convaincre NHK de le produire. On organise alors un casting de dessinateurs pour élaborer les premiers dessins d'Esteban et de ses amis.




Carte initiale de l'aventure, dessinée par Mitsuru Kaneko.

# Les recherches graphiques

**1980. Le développement graphique des *Mystérieuses Cités d'or* commence. Un casting de dessinateurs s'organise. Arrêtons-nous un instant sur ces artistes qui n'ont pas participé à l'aventure finale, mais dont les dessins reflètent quelques-uns des principaux styles graphiques de l'animation japonaise du début des années 80.**

Esteban & Zia. Yasuhiko Yoshikasu.

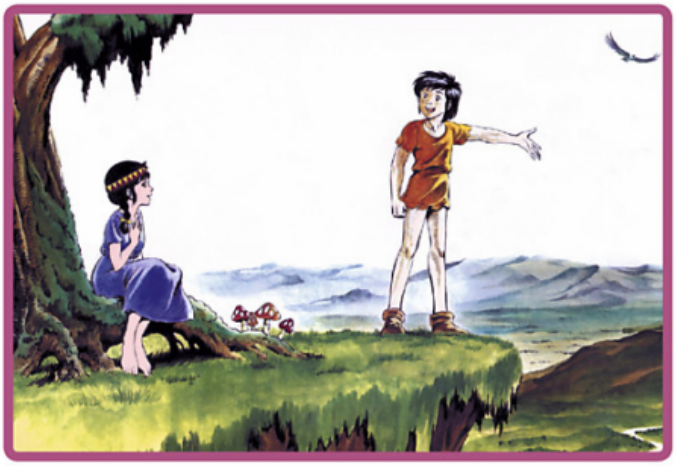
Le producteur **Mitsuru Kaneko** étudie différentes orientations artistiques. Conformément au souhait de NHK de produire une série internationale, il cherche un graphisme différent des séries réalisées alors, peut-être plus « occidental ». C'est ainsi que, durant près d'un an et demi, de nombreux artistes proposent leur propre vision d'Esteban et de ses amis. Nous en avons sélectionné huit dont nous avons retrouvé quelques croquis préliminaires. Certains étant datés, ils nous ont permis de retracer cette longue période de recherche de l'identité de la série. D'autres ont été publiés en 1983, dans l'un des deux *mooks** des *Mystérieuses Cités d'or*. Des études sont restées à l'état d'ébauches, quelques-unes ont été poussées jusqu'à la mise en couleurs. Plusieurs artistes sont déjà connus quand ils réalisent ces travaux, d'autres suivront une brillante carrière par la suite. Pour chacun d'eux, nous indiquons quelques œuvres à titres indicatif et comparatif.

Esteban & Zia. Takeshi Osaka.

**Yasuhiko Yoshikazu** (juillet 1980)
*Character designer* sur *Kum Kum* (1975).
Auteur, scénariste, *character designer* et réalisateur sur le film *Arion* (1986).
Auteur, *character designer* et réalisateur sur le film *Venus Wars* (1989).

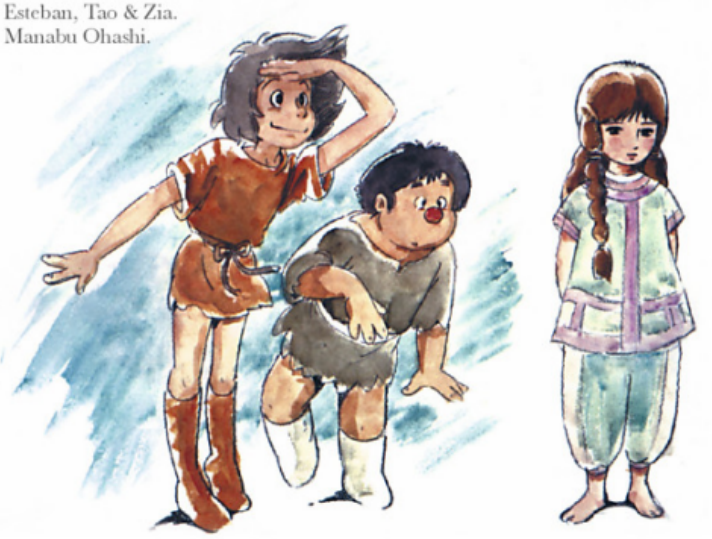
**Takeshi Osaka**
*Character designer* sur *But pour Rudy* (1986).
Directeur de l'animation sur *Lamu* (1981), *Creamy* (1983), *Tobikage* (1985), *But pour Rudy*.

**Toshio Hirata** (novembre 1980)
Animateur et directeur technique sur *Le Roi Léo* (1965).
*Story-boarder* sur *Montana* (1994).



Esteban & Zia. Takeshi Osaka.

Esteban, Tao & Zia.
Manabu Ohashi.



Zia, Esteban & Tao.
Michiyo Sakurai.

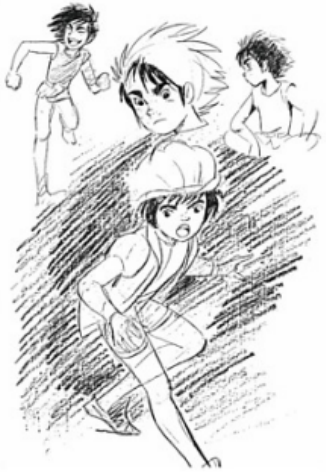
**Manabu Ohashi** (janvier 1981)
Animateur sur les films *Cobra* (1982), *Robot Carnival* (1991), *Metropolis* (2001).

**Akio Sugino**
*Character designer* sur *La Tulipe noire* (1975), *Rémi* (1977), *L'Île au trésor* (1978), *Marco Polo* (1979), *Lady Oscar* (1979), *Cobra* (1982), *Signé Cat's Eyes* (1983), *Reporter Blues* (1989).

Esteban. Yoichi Kotabe.

**Yoichi Kotabe** (juin 1981)
*Character designer* sur *Heidi* (1974), *Kié la petite peste* (1981), *Biniky le dragon rose* (1983).
Layout sur *Kissyfur* (1986).

**Michiyo Sakurai** (novembre 1981)
*Character designer* sur *Pinocchio* (1976), *Le Petit Lord* (1988), *Pygmalion* (1990).
*Story-boarder* et directeur de l'animation sur *Flo et les Robinsons suisses* (1981).
Animateur sur les films *Le Château dans le ciel* (1986), *Le Tombeau des lucioles* (1988).



**Yoshiaki Kawajiri**
*Story-boarder* et directeur d'animation sur *Marco Polo* (1979).
*Character designer*, *story-boarder*, animateur et réalisateur sur le film S.-F. *Shinseiki Lensman* (1984).
Auteur, scénariste, *character designer* et réalisateur sur *Ninja Scroll* (1994).

Pendant cette période, un bouleversement survient dans l'histoire de ce projet qui va faire date. Depuis le début de l'aventure, NHK ambitionne de donner à cette série une dimension internationale. La collaboration avec l'Allemagne s'étant révélée fructueuse lors de la réalisation de *Nils Holgersson*, qui s'achève en mars 1981, la chaîne veut renouveler l'expérience de la coproduction avec un partenaire étranger. Et ce partenaire sera français...

Esteban.
Akio Sugino.

Esteban & Zia.
Michiyo Sakurai.

# La touche française

**1981. La France, représentée par la société DIC et son président Jean Chalopin, entre sur la scène de la production des *Mystérieuses Cités d'or*. Célèbre pour avoir été, dans les années 80, le premier producteur mondial de dessins animés, le studio a révolutionné le petit monde de l'animation française. *Les Mystérieuses Cités d'or* se situe à une époque charnière de son histoire, que nous retraçons.**

Revenons dans les années 1970, en France. Avec l'ORTF (Office de radiodiffusion-télévision française), trois chaînes nationales publiques se partagent l'ensemble des programmes télévisuels. Le nombre d'heures de diffusion étant restreint, il reste peu de place pour les programmes jeunesse. Toutefois, ils se développent avec l'éclatement de l'Office en 1975 et la naissance de TF1, A2 et FR3. À cette époque, les chaînes françaises préfèrent acheter des séries à l'étranger plutôt que financer la production locale. Plus de 90% des dessins animés diffusés à la télévision viennent de l'étranger. Le métier s'est donc principalement orienté vers le cinéma d'auteur. Dans ces années-là, la France ne compte que quelques centaines de professionnels du dessin animé, alors qu'au Japon ou aux États-Unis, cela se chiffre en dizaines de milliers. L'animation française est loin d'égaler ces deux géants de la production mondiale. En France, ce métier n'est alors pas reconnu et relève plus de l'artisanat que de l'industrie. De fait, les studios sont rares et ont du mal à survivre. Un *fonds de création* est ouvert en 1979 par le ministère de la Culture, pour aider la production d'émissions originales diffusées sur les chaînes publiques, mais cela ne suffit pas. Ce n'est qu'avec l'arrivée de Jack

Jean Chalopin (Tokyo, 1980).

Un atelier du studio DIC (Tours, 1978).

Lang à ce ministère, et son « Plan Image » en 1983, que les pouvoirs publics prendront le dessin animé en considération. Cela contribuera à la création de nouveaux studios et à la relance de cette profession en France, berceau de l'animation.

## La naissance de DIC

C'est dans ce contexte difficile que **Jean Chalopin**, futur auteur et producteur des *Mystérieuses Cités d'or*, va tailler son chemin. Et quel chemin ! Tout commence à Tours. Il n'a que 14 ans quand il fonde l'association « L'Arche » avec laquelle il organise des réunions de poètes. Au cours de l'une d'elles, il rencontre le futur réalisateur **Bernard Deyriès** qui va désormais l'accompagner de sa guitare. Cela dure un an ou deux, puis chacun suit sa route. En 1971, tout juste majeur, avec 20 000 francs (22 000 euros) et l'aide du journal local *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, Chalopin fonde la société DIC (Diffusion d'informations commerciales) dans le but de produire des films publicitaires. Il réalise un premier court-métrage pour la Guilde des lunetiers de France (aujourd'hui Krys). Pour les besoins du projet, il retrouve par hasard son ami Deyriès qui, entre-temps, a suivi une formation graphique à l'école Brassart et aux Beaux-Arts de Tours. Il est alors professeur de dessin et illustrateur dans la publicité. Chalopin lui propose de se lancer dans le dessin animé et c'est ainsi que Deyriès abandonne ses activités pour intégrer DIC en 1974. C'est le début d'une longue et fructueuse coopération, et d'une belle amitié qui perdure aujourd'hui encore.

Assisté par **Jasmine Delacroix**, responsable de la communication issue de l'ORTF, Chalopin se positionne sur le marché des films institutionnels.

Max Saldinger, Tadao Nagahama et Bernard Deyriès (Tokyo, 1980).

Edouard David au studio DIC (Tours, 1978).

Le studio développe alors des spots d'intérêt général pour le ministère de la Santé, la Sécurité routière, EDF, la SNCF, etc., quelques-uns en vues réelles, beaucoup en dessins animés. En 1976, le quotidien tourangeau ne peut plus suivre la rapide ascension financière de DIC et Chalopin doit trouver un actionnaire plus puissant. Au terme d'une discussion de trois heures avec **Gust Graas**, directeur général de la CLT (Compagnie luxembourgeoise de télévision), celui-ci est séduit par les perspectives des marchés américain et international de l'audiovisuel. Chalopin trouve en Graas et **Jules Felten**, le directeur financier, des soutiens qui lui permettent d'envisager l'avenir sous des horizons nouveaux. C'est ainsi que l'année suivante, la CLT prend le relais de *La Nouvelle République* en tant qu'actionnaire de DIC, qui devient alors le principal studio européen d'animation.

Jules Felten (© Emmanuel Scorceletti).

Gust Grass (© Emmanuel Scorceletti).

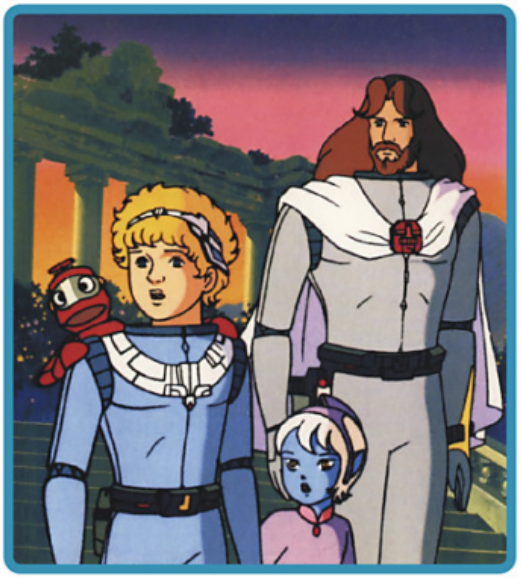
## Première coproduction internationale

Entre-temps, le studio s'est adjoint les services d'un directeur de production, **Max Saldinger**, et de quelques artistes dont les noms sont aujourd'hui attachés à des œuvres marquantes. Citons par exemple **Édouard David**, le regretté **Bruno Bianchi**, père de l'*Inspecteur Gadget* et réalisateur de nombreux dessins animés, **Jean**

Bernard Deyriès au studio de production de Shingo Araki (Tokyo, 1980).

**Barbaud**, créateur des personnages des séries *Il était une fois…*, **Philippe Bouchet** *alias* Manchu, concepteur des vaisseaux d'*Ulysse 31* et d'*Il était une fois… l'espace* et le réalisateur **René Borg**, dessinateur des *Shadoks*, concepteur de Nono le petit robot, réalisateur de *Wattoo Wattoo* et *Clémentine*, etc. En 1977, ce dernier a déjà un pied en Asie, puisqu'il a sous-traité au Japon la production de *Oum le dauphin blanc* en 1969 et celle d'*Il était une fois… l'Homme* est alors en cours. Ses contacts au Japon et aux États-Unis vont être bien utiles. En effet, Chalopin a une idée novatrice : il veut réaliser une série animée de 26 x 26 minutes, en alliant la richesse de l'écriture française à la capacité de production asiatique. En 1979, avec 120 personnes, DIC peut seulement produire une heure d'animation par an, alors que l'industrie japonaise fournit 1 800 épisodes de 26 minutes chaque année. Les Japonais ont compris depuis longtemps que le dessin animé est le programme préféré des enfants. Autre chiffre vertigineux : la production d'une série de 52 x 26 minutes coûte alors

Bernard Deyriès et l'interprète Kei Eguchi (Tokyo, 1980).



*Ulysse 31*, première coproduction franco-japonaise (1981) (© Cookie Jar).

environ 45 millions de francs (8 millions d'euros). Aucun studio ne peut supporter seul une telle somme. L'unique moyen de financer une série est la coproduction avec d'autres pays, mais aussi avec les diffuseurs et les fabricants de jouets. Chalopin le comprend avant tout le monde. Le succès en France du robot japonais *Goldorak* confirme le potentiel du Japon et incite la DIC à se lancer dans l'aventure de la coproduction internationale. Chalopin ouvre ainsi la voie qui sera rapidement suivie par d'autres pays européens... C'est ainsi qu'en 1980, DIC signe avec le studio japonais TMS (Tokyo Movie Shinsha) sa première coproduction : *Ulysse 31*, adaptation futuriste de *L'Odyssée* d'Homère.

Désireux d'utiliser les nouvelles technologies d'imagerie informatique, Chalopin fait d'abord appel à **Gilbert Comparetti**, pionnier français en matière de DAAO (dessin animé assisté par ordinateur), et aux calculateurs de la CISI (Compagnie internationale de services en informatique), filiale du CEA (Commissariat à l'énergie atomique). Il rencontre également son homologue japonais, **Mitsuru Kaneko**, qui en 1980 fonde le JCGL (Japan Computer Graphics Laboratory). Mais la technologie naissante n'est pas au point et c'est aux États-Unis que Chalopin trouvera finalement l'outil nécessaire... Suite à un désaccord au sujet de l'animation de l'épisode pilote d'*Ulysse 31*, Borg quitte la production et la DIC. Deyriès le remplace alors à la réalisation. Il travaille avec le talentueux dessinateur **Shingo Araki** et sa collaboratrice **Michi Himeno** ainsi que le réalisateur **Tadao Nagahama**. Mais le décès de celui-ci, au début de la production, contraint Deyriès à assurer seul la mise en scène de la série. Une expérience difficile mais enrichissante pour l'avenir. Au cours du MIP-TV d'avril 1981, à Cannes, rendez-vous annuel et incontournable des professionnels de l'audiovisuel, un certain **Haïm Saban**, alors producteur de musique pour la télévision, propose

ses services pour les génériques d'*Ulysse 31*. Il insiste également pour que Chalopin remplace les musiques déjà composées par celles de ses compères **Shuki Levy** et **Noam Kaniel**. Une partie de leur travail est finalement intégrée. C'est le début d'une longue collaboration qui va marquer les séries DIC des années 80.

## Un projet prestigieux

Chalopin pense à l'après *Ulysse 31* et est en quête de nouveaux projets pour développer ses moyens de production au Japon. Il aimerait travailler avec la prestigieuse NHK. La chaîne produit alors peu de séries d'animation, mais en contrepartie, celles-ci sont de qualité. En outre, à cette époque, au Japon, DIC bénéficie d'une très bonne notoriété grâce à *Ulysse 31*, plébiscité par les professionnels du petit monde de l'animation. Au cours du même MIP-TV, Chalopin rencontre des responsables de NHK. Ceux-ci cherchent justement un partenaire financier et artistique pour les aider à monter une série internationale intitulée *Les Mystérieuses Cités d'or* qu'ils développent avec le studio japonais MK. Un grand feuilleton d'aventures, diffusé pendant 39 semaines, un projet prestigieux d'envergure internationale, c'est une belle occasion pour DIC de montrer à nouveau le talent de ses équipes. Séduit par l'idée et prêt à s'investir artistiquement, Chalopin doit alors trouver un diffuseur pour le suivre dans cette entreprise. Mais nul n'est prophète en son pays, et aucune chaîne française n'est intéressée par un feuilleton ! C'est finalement auprès de la CLT et de la chaîne belge RTL, qui en dépend, qu'il trouve le soutien nécessaire à la production des aventures d'Esteban. C'est ainsi que, le 29 décembre 1981, la compagnie luxembourgeoise signe la coproduction avec NHK et achète la série *via* sa société de distribution Pandora. Si l'apport financier de NHK est supérieur, le partage des droits d'exploitation se fait à parts égales. Prévoyant que le développement graphique sera à revoir, NHK accorde également un financement supplémentaire au producteur japonais. Tous les moyens sont donc réunis pour que cette œuvre soit de qualité.

### CLT : producteur luxembourgeois

La Compagnie luxembourgeoise de radiodiffusion (CLR) démarre ses activités en 1931 et lance Radio Luxembourg deux ans plus tard. Elle est alors l'un des premiers diffuseurs privés de radio en Europe. En 1954, le groupe s'essaie à la télédiffusion, devient la CLT et crée Télé Luxembourg l'année suivante. Entre 1979 et 1984, la compagnie se trouve dans une situation financière particulièrement saine et diversifie ses activités, notamment dans la production audiovisuelle, afin de répondre à la demande sans cesse croissante de programmes. C'est ainsi qu'elle participe au développement d'une pléiade de sociétés du secteur, dont DIC. Elle s'engage également dans la distribution de films avec sa société Pandora, et dans l'édition avec RTL-Éditions.

En 1996, la CLT s'associe à UFA, l'une des sociétés de production cinématographique les plus importantes d'Allemagne. Devenu RTL Group en l'an 2000, c'est aujourd'hui le leader de l'audiovisuel européen et l'un des plus importants producteurs d'émissions au monde.

[1] *Le Monde*, 30 août 1986.

[2] Les origines du dessin animé sont attribuées à Émile Reynaud et son praxinoscope en 1876, et à Émile Cohl qui, en 1908, créa le premier dessin animé sur pellicule, *Fantasmagorie*.

[3] Depuis les années 90, la France est le 1er producteur européen de dessins animés et le 3e mondial, après les États-Unis et le Japon.

[4] « Le *come-back* de Jean Chalopin », Lecourt (Éric), *Le Figaro*, 25 janvier 1988, Paris.

[5] Selon le taux de change au 1er janvier 1971 et la prise en compte de l'inflation en 2011.

[6] Chalopin changera plus tard le C en Communication, quand l'activité du studio évoluera vers la création et la production.

[7] Studio de production entre autres des dessins animés *Rémi sans famille* (1977), *Lady Oscar* (1979), *Cobra* (1982) et de films d'animation comme *Akira* et *Little Nemo* (1989).

[8] Le tandem Araki/Himeno est mondialement reconnu pour son dessin très réaliste sur de nombreuses séries animées. Les plus marquantes sont probablement *Lady Oscar* (1979) et *Les Chevaliers du Zodiaque* (1986).

[9] Pour plus de détails sur DIC, voir le livre *Les Séries de notre enfance*, de Maroin Eluasti et Nordine Zemrak (Pollux, novembre 2012).

[10] Pour plus de détails sur la CLT, voir le livre *Havas et l'audiovisuel 1920-1986*, de Pascal Lefebvre (L'Harmattan, 1998)

Logo de la DIC de la fin des années 70 à 1987.

# L'organisation définitive

**Les Français du studio DIC arrivent sur le projet des *Mystérieuses Cités d'or*. La trame de l'histoire est ébauchée mais pas aboutie, la phase de développement est en cours, mais le style graphique reste à définir. La route est encore longue avant d'obtenir la série définitive.**

La coopération entre les auteurs et producteurs **Jean Chalopin** et **Mitsuru Kaneko** a commencé bien avant la signature des contrats de coproduction. Les deux hommes ont la même vision de l'avenir de l'animation, notamment sur le rôle de l'ordinateur, sujet qui les unit depuis les débuts de leur amitié. Quand Kaneko confie à Chalopin le livre de **Scott O'Dell** et lui fait part de son projet, le producteur japonais n'a alors en tête qu'une série semi-documentaire et culturelle. NHK voit dans le producteur français la possibilité de concrétiser la série et conforte Kaneko dans l'idée d'y apporter du sang neuf afin d'en faire une œuvre à caractère international.

## Le scénario et les personnages

Chalopin écrit alors toute la structure globale de l'histoire, en essayant de garder le plus possible des idées initiales, par respect pour le travail déjà effectué. Il œuvre de concert avec Kaneko, ainsi qu'avec le réalisateur et coauteur **Bernard Deyriès** pour développer la fiction et les personnages, et travaille sur les premiers *synopsis**. « Nous avons proposé un élargissement vers la grande aventure et le rêve de trois enfants », se souvient Chalopin. Le concept original de la série prend réellement forme à cette période. Ainsi, l'origine d'Esteban n'est plus clairement précisée et laisse planer un certain mystère. Il hérite du don de faire apparaître l'astre solaire et est alors surnommé le « Fils du Soleil ». De manière générale, le rapport symbolique au soleil est mis en avant, avec par exemple l'intégration de l'énergie solaire, inconnue des héros, mais pas des téléspectateurs. Mendoza est désormais un pilote-navigateur secondé par deux joyeux marins qui apportent un peu de légèreté au récit : Sancho, en référence au célèbre écuyer de Don Quichotte, et Pedro, qui tire son prénom de l'acteur mexicain préféré de Kaneko, Pedro Armendáriz. Ces adultes possèdent un caractère épicurien, ce qui donne plus de profondeur et de réalisme à l'histoire, mais permet aussi au téléspectateur de s'identifier plus facilement à eux.

Le troisième enfant, appelé jusqu'ici Lao, devient finalement Tao, « la Raison », tel que cité par le philosophe **Lao-Tseu** dans les livres de **James Churchward** sur l'empire de Mu. Kaneko ajoute : « Rattacher Tao à Zia permettait aux téléspectateurs de percevoir les liens entre les civilisations d'Amérique du Sud et le monde perdu. » Le garçon est également accompagné d'un animal de compagnie, le perroquet Pichu, très utile pour plaire aux jeunes téléspectateurs et aider à dénouer certaines situations. De ce travail collectif naît également le navire de l'empire de Mu. Baptisé « Ra Mu » par les Japonais, du nom du roi de l'empire de Mu, Chalopin le nomme « Atalante » dans un premier temps, puis « Solaris », solaire en latin. La référence à l'empire de Mu est fortement développée et l'Atlantide est introduite. L'histoire ainsi écrite est acceptée par NHK qui choisit, probablement à ce moment, de l'appeler *Taiyô no ko Esteban* (« Esteban, l'enfant du Soleil »), sans doute pour mettre en évidence le héros, à la manière de *Conan, le fils du futur* qui avait marqué les esprits quelques années auparavant.

## La direction artistique

Le développement littéraire et graphique de la série commence alors véritablement. L'animation sera sous-traitée au sein du studio Pierrot, pour les raisons que nous livre Kaneko : « Le président de Pierrot, **Yûji Nunokawa**, avait travaillé pour moi à la production de matériel publicitaire. C'était lui-même un excellent illustrateur. Depuis, il avait organisé sa propre production pour des séries TV : le studio Pierrot. Avec la société Gakken, il venait de produire *Nils Holgersson*, qui avait été un succès. NHK appréciait Pierrot qui avait bonne réputation. Nunokawa

Hisayuki Toriumi,
directeur général
de la partie animation.

Mitsuki Nakamura,
*mecha designer*
et directeur artistique.

Toshiyasu Okada,
*chara designer*
et directeur d'animation.

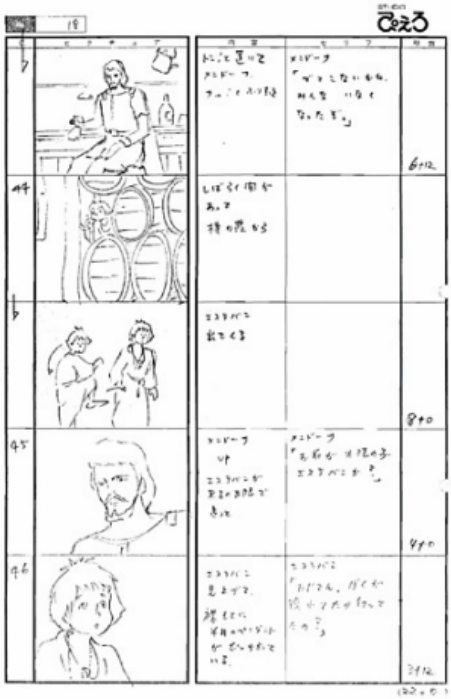
s'était entouré de bons animateurs et, de ce fait, de bons réalisateurs comme **Hisayuki Toriumi** étaient prêts à collaborer avec eux. Bonne animation, bonne direction, c'étaient les caractéristiques de Pierrot. » Toriumi est nommé à la direction générale de la série et **Toshiyasu Okada** à la direction de l'animation. La direction artistique est confiée à **Mitsuki Nakamura** et à son studio Mechaman Design Office, célèbre pour ses conceptions mécaniques de science-fiction. La NHK envoie d'ailleurs Nakamura en repérage en Amérique. Finalement, une grande partie du *staff* de *Nils Holgersson* est reprise.

Les directeurs de la série voulant se rapprocher d'un style graphique plus occidental, Deyriès élabore des croquis pour les principaux protagonistes, comme il l'a fait pour *Ulysse 31*, dont il termine la production en France. Il les fait parvenir au Japon, alors que de nombreux artistes ont déjà été sollicités, avant que la coproduction avec les Français soit concrétisée. Ce sont les recherches graphiques présentées au chapitre précédent. Mais un problème survient rapidement. « Très vite, reprend Chalopin, nous avons réalisé que les animateurs japonais ne pouvaient pas animer avec la même aisance les personnages que Bernard avait dessinés. Nous avons donc cédé sur ce point et le *design* définitif des personnages est à 80 % japonais et 20 % français, alors que c'est sans doute l'inverse pour les décors et les objets. » Le dessinateur Okada est donc chargé de reprendre les croquis de Deyriès et devient le *chara designer** de la série. Le résultat est excellent puisque chaque protagoniste a des traits de caractère et une apparence bien spécifiques. À la demande de Bernard Deyriès, Okada adopte un style proche des bandes dessinées occidentales, avec par exemple, des yeux sans blanc autour, un style déjà testé sur *Nils Holgersson*. C'est aussi un gain de temps considérable pour les animateurs, qui devront dessiner chaque personnage une dizaine de fois en moyenne pour une seconde d'animation.

## Les sources de documentation

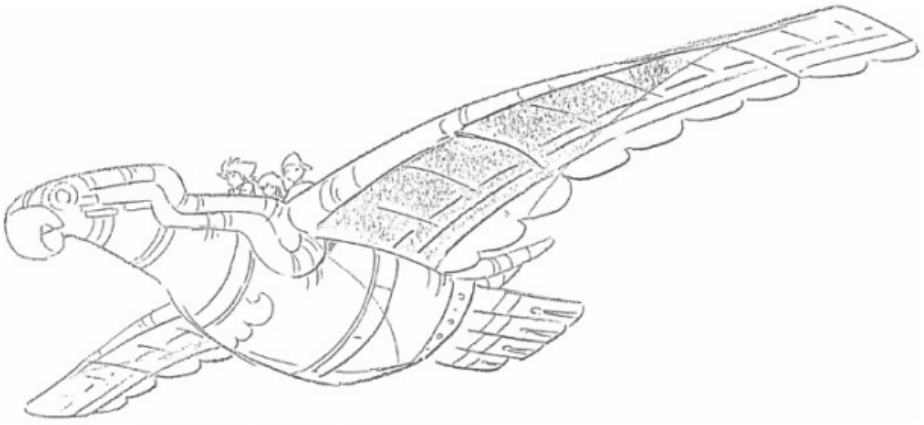
Une fois les croquis validés, les premiers *scénarios** écrits et les *story-boards** correspondants établis, la production de l'animation commence. Kaneko, qui gère l'organisation générale de la série depuis le début, est aidé par son collègue **Tadayoshi Watanabe** pour cette partie. Les *designers* héritent de toute la documentation utilisée pour les recherches littéraires. Elle va désormais nourrir les dessins du studio Mechaman pour les décors et les machines, et du studio Pierrot pour l'animation des scènes. Mais, aussi complète soit-elle, la documentation manque d'informations nécessaires aux dessinateurs, comme l'expliquait Okada, lors de la production : « Dans les documents à ma disposition, il n'y a quasiment pas de costumes normaux, uniquement des costumes d'apparat. Pour les Incas, ce n'est pas le plus dur, mais pour les autres civilisations, il n'y a pratiquement rien. Je me base alors sur des films, des livres de costumes publiés en Europe, tout ce que je peux trouver, et je complète avec mon imagination. Au final, l'ambiance ressort mieux ainsi. Le tout est de bien mélanger la réalité et la fiction, car il s'agit avant tout d'une fiction… » Nakamura soulignait aussi : « Enquêter sur ces civilisations d'Amérique

Couverture du *story-board* d'un épisode.



La rencontre entre Esteban et Mendoza.

Tadayoshi Watanabe,
producteur de la partie animation.



Le premier concept du Grand Condor.

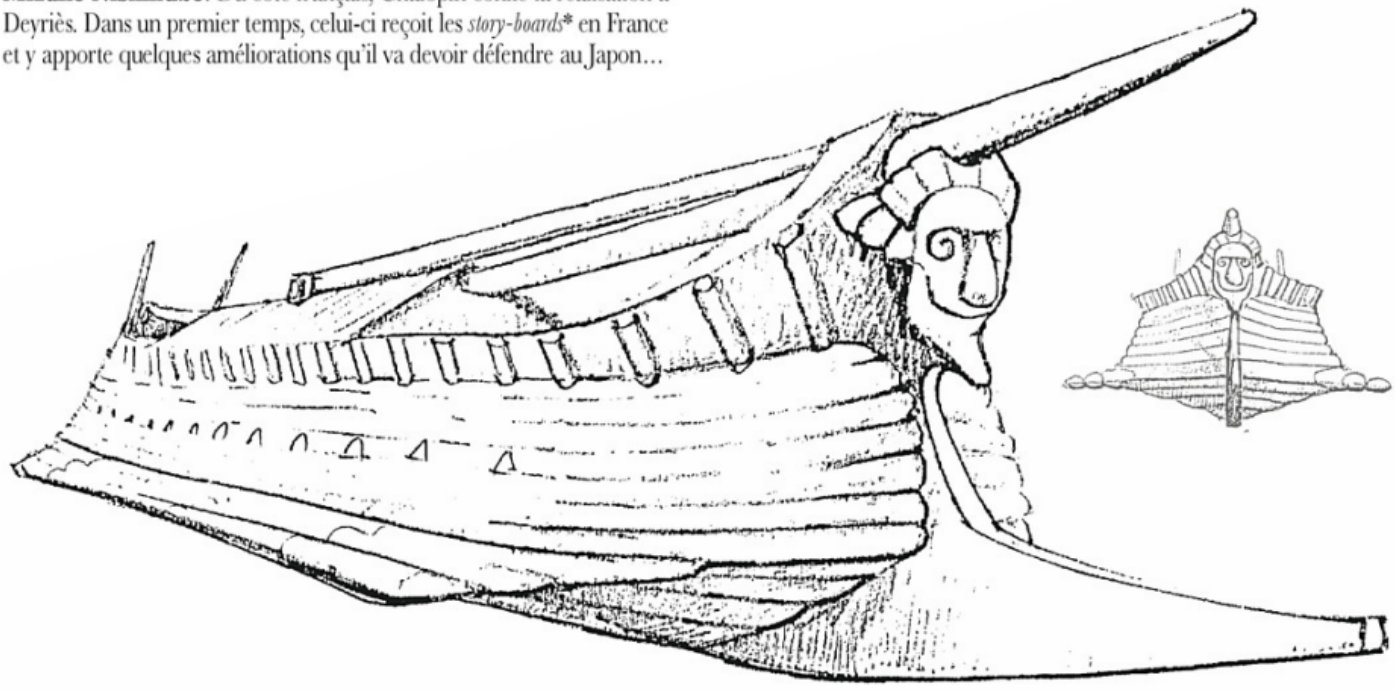
latine est passionnant, mais difficile car beaucoup d'éléments proviennent de cultures différentes, à des époques différentes. Finalement, en fermant les yeux sur l'histoire, en mélangeant les civilisations maya et inca, on crée un nouvel univers, plus intéressant. Pour l'empire de Mu, par exemple, je n'ai pas utilisé de matériel. Il était plus intéressant et constructif de partir de zéro. » Ainsi, tous les objets aperçus dans la cabane de Tao sont le fruit de l'imagination de Nakamura. Un jeune *designer* nommé **Kazuhiro Kinoshita** l'aide beaucoup dans la conception des décors et une dizaine de personnes travaillent à leur réalisation, ainsi qu'à celle des *mechas**, au sein du studio Mechaman.

Ainsi la production s'organise. Toriumi se partage la direction technique des épisodes avec deux autres collaborateurs japonais : **Ryo Tachiba** et **Mizuho Nishikubo**. Du côté français, Chalopin confie la réalisation à Deyriès. Dans un premier temps, celui-ci reçoit les *story-boards** en France et y apporte quelques améliorations qu'il va devoir défendre au Japon…

[1] En référence à l'ouvrage *Tao Te King* qui lui est attribué, souvent traduit par *Le Livre de la Voie et de la Vertu*.

[2] Ce nom est repris dans le magazine *Image par image* n°2 (4e trimestre 1982) et la BD *Le Sacrifice de Zia*, adaptée de la série.

[3] Théoriquement, il faut dessiner 12 images filmées deux fois par seconde d'animation, mais certaines scènes en nécessitent moins.

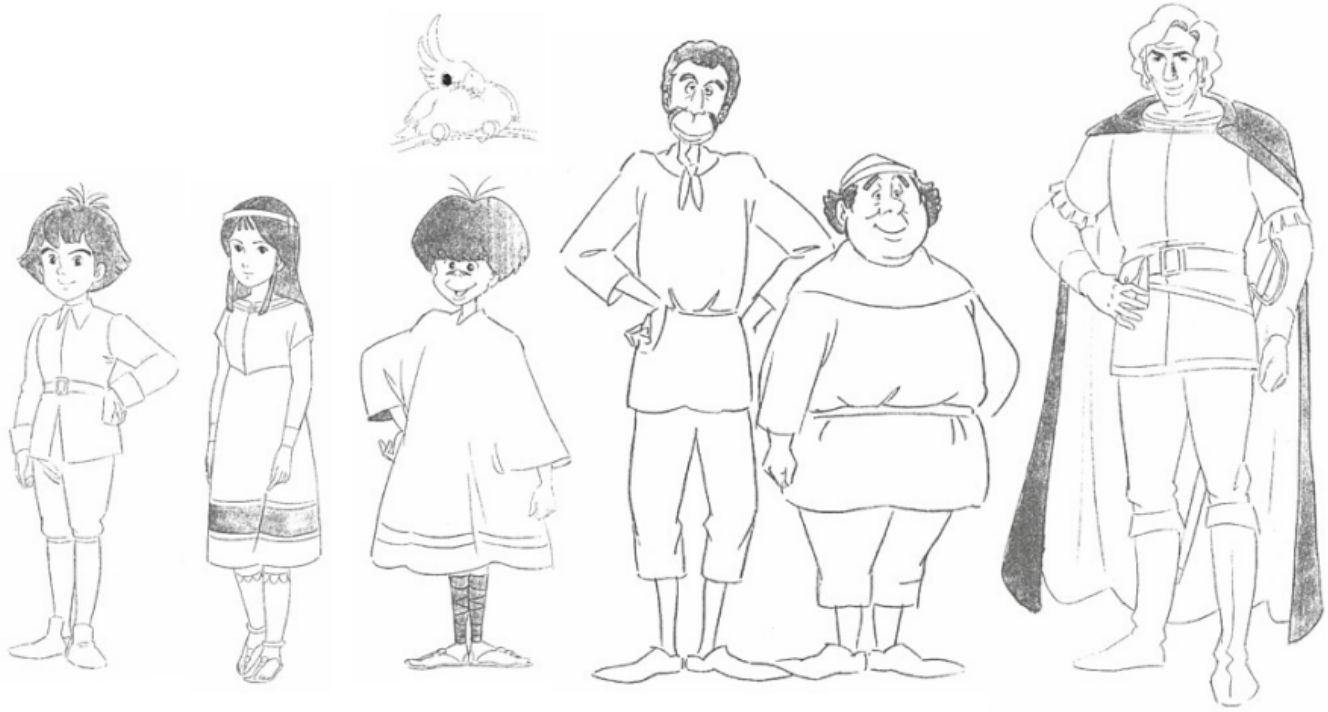


Le premier *design* de Solaris.

Yûji Nunokawa,
président du studio Pierrot.

## Le studio Pierrot

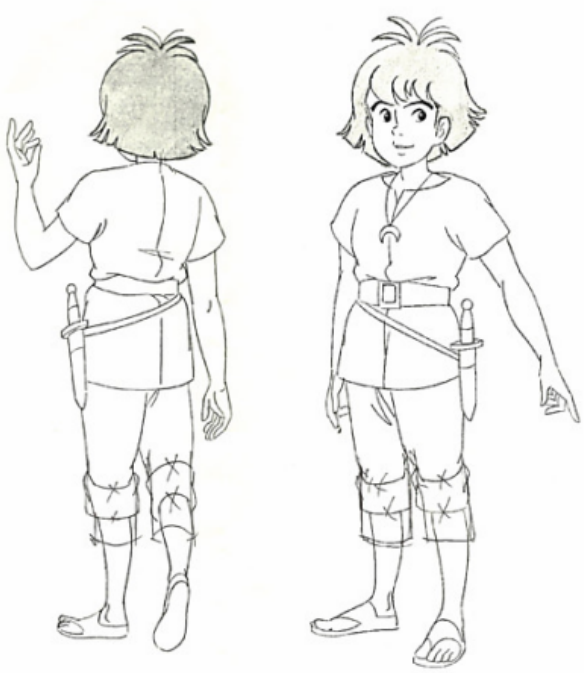
Fondé en mai 1979 dans le quartier Masako de Tokyo par **Yûji Nunokawa**, il rassemble des réalisateurs et directeurs techniques issus de Tatsunoko, comme **Hisayuki Toriumi**, et d'anciens animateurs de Mushi Production comme **Toshiyasu Okada**, tous désireux de travailler sur des productions de qualité. Ils souhaitent alors s'attaquer à de l'animation moins commerciale et revenir à l'essence même de l'animation télévisée « d'auteur » : du dessin animé d'aventures et de divertissement mais avec de véritables ambitions artistiques, historiques, culturelles et/ou éducatives. Ils avaient commencé à le faire en intégrant, en free-lance, l'équipe de *Maya l'abeille* pour la société Gakken. Le résultat fut un tel succès que cette dernière leur passa une nouvelle commande. Ils fondèrent alors le studio Pierrot pour travailler sur la très belle série *Nils Holgersson*. C'est sur cette dernière que sont mis en pratique les préceptes de cette ambition artistique, qui trouveront leur plus parfaite illustration avec *Les Mystérieuses Cités d'or*.



Esteban Zia Tao et Pichu Sancho et Pedro Mendoza

# La production animée

**Les équipes de production de l'animation sont désormais en place. Français et Japonais vont travailler de concert pour donner vie aux aventures d'Esteban. Le mélange des deux cultures va apporter un souffle nouveau et un impact déterminant sur la qualité finale de l'œuvre.**



Un dessin de Toshiyasu Okada corrigé par Bernard Deyriès.

À l'hiver 1981, le réalisateur **Bernard Deyriès** et son assistant **Édouard David** s'envolent pour le Japon. Pour leurs échanges avec les Japonais, ils disposent d'une interprète, **Kei Eguchi**, avec laquelle Deyriès a déjà travaillé sur *Ulysse 31*. Dès leur arrivée, celui-ci corrige les *designs* du *chara designer** **Toshiyasu Okada** et rencontre le superviseur de la série **Hisayuki Toriumi**, qui a déjà commencé à travailler sur le premier épisode. « J'ai demandé immédiatement des changements graphiques sur les personnages qui avaient un look japonais trop marqué pour le marché français (mentons pointus, grands yeux, etc.) », se souvient Deyriès. Okada, interrogé peu de temps après, analyse les deux approches : « Au Japon, on cherche à faire ressortir l'identification avec les personnages. En France, on regarde d'abord le réalisme, pour que cela ne fasse pas trop « cartoon ». Sur *Nils Holgersson*, avec l'Allemagne, c'était pareil, donc je ne fus pas surpris sur Esteban. Les Français veulent une approche naturelle et préfèrent éviter de trop cataloguer les personnages. Ainsi, ils n'aiment pas les méchants qui font « méchant ». Leurs critères sont élevés, mais j'aimerais que l'ambiance fasse ressortir à elle seule la méchanceté d'un personnage. Les représentations d'Esteban, Zia et Tao sont un compromis à peu près égal entre les deux équipes et font plus « cartoon », alors que l'approche française se ressent mieux pour les personnages adultes, plus réalistes. »

Réunion pour le développement de l'histoire et la conception des personnages d'un épisode. Dans l'ordre des numéros : Katsuhiko Fujita, directeur général de la série (NHK Jeunesse) ; Tadayoshi Watanabe, directeur d'animation (MK) ; Kanae Mayuzumi, producteur (NHK Jeunesse) ; Édouard David, directeur artistique (DIC) ; Kei Eguchi, interprète ; Kenichi Maruyama, directeur technique (NHK Jeunesse) ; Kenichi Murakami, directeur technique (NHK Jeunesse) et M. Suzuki, assistant *merchandising** (NPS).

Une partie du personnel du studio Pierrot travaillant sur la série. Dans l'ordre des numéros : Ryo Tachiba, directeur technique ; Takemi Tanemoto, animateur clé ; Kazuya Kaminashi, animateur clé ; Hiroshi Kawabata, animateur clé ; Ken Hagino, gestion de la production ; Yutaka Enura, animateur ; Midori Nakamine, mise en couleurs. Les autres proviennent des départements Gestion et Animation.

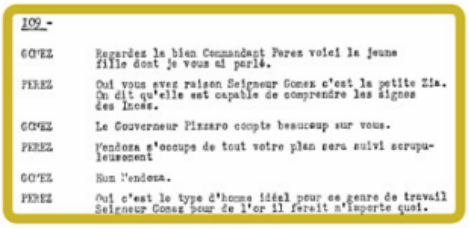
## Le temps des changements

Deyriès n'intervient pas uniquement sur les personnages. Selon l'auteur et producteur **Jean Chalopin**, « l'influence de Bernard a été considérable sur les décors, le mystère, l'ambiance, les appareils, les navires, etc. » Deyriès ajoute : « J'ai voulu développer l'aspect fantastique de l'histoire, beaucoup plus que ne l'avait fait l'équipe japonaise, à mon grand étonnement. J'ai ainsi modifié Solaris et toute sa mécanique, le Grand Condor, certains décors, etc. Les Japonais tenaient à conserver un aspect très réaliste à l'ensemble. » Par exemple, Solaris était en bois, tel un navire du XVI[e] siècle. Deyriès le dote donc d'un *design* plus futuriste, en intégrant l'énergie solaire. L'idée lui vient d'un documentaire du commandant Cousteau présentant le projet du navire Calypso II et sa voile solaire. Sur ses indications, l'équipe du directeur artistique **Mitsuki Nakamura** développe le système de double voile et donne son apparence finale au navire. La science-fiction est poussée jusqu'à intégrer des mécanismes dans les ruines. Chalopin et Deyriès viennent alors de terminer *Ulysse 31* et en préparent une adaptation pour le cinéma. Ils développent également une autre série futuriste, *Arsène et compagnie*. Ils baignent ainsi depuis de nombreuses années dans un univers de science-fiction qu'ils affectionnent et c'est tout naturellement qu'ils en introduisent dans *Les Mystérieuses Cités d'or*.

Édouard David est chargé, entre autres, de superviser le montage en postproduction, notamment pour proposer des ajouts ou suppressions de plans en début ou fin d'épisodes, quand ce qui est prévu par l'équipe japonaise n'est pas satisfaisant. Deyriès demande alors à produire des scènes spécifiques, comme la vision du Serpent à plumes dans les nuages concluant le premier épisode par un appel à l'aventure, le rêve d'Esteban pendant le voyage en bateau, ou le combat contre un requin et l'arrivée sur une île perdue. Lors du montage final de la version française, ces scènes seront conservées, tandis que d'autres seront coupées ou déplacées d'un épisode à l'autre, pour équilibrer leur durée.

Le producteur **Mitsuru Kaneko** accepte ces demandes de modifications, mais cela ne convient pas à tout le monde. Deyriès se souvient des tensions que suscitaient les interventions artistiques françaises : « Quand nous sommes arrivés, nous avons eu l'impression de déranger l'équipe japonaise en place depuis peu et l'accueil fut d'abord très froid. » Parallèlement, son assistant est chargé de l'épauler à la supervision artistique. Mais les choses se corsent… Deyriès souligne : « Il n'arrivait pas à prendre les décisions de coréalisation générale de la série (approbation des *story-boards*, des couleurs, des décors et des personnages). J'ai dû renoncer à notre collaboration au cours des trois premiers épisodes ! » David rentré en France, Deyriès doit supporter une charge de travail qui ralentit les allers-retours entre les équipes japonaise et française. Toriumi, pendant la production, résumait la situation ainsi : « Il y a beaucoup de problèmes pour se décider sur un personnage, nous dessinons énormément d'ébauches et passons deux à trois fois plus de temps dans

Scénario français, extrait du premier épisode.



109 -

GOMEZ — Regardez le bien Commandant Perez voici la jeune fille dont je vous ai parlé.

PEREZ — Oui vous avez raison Seigneur Gomez c'est la petite Zia. On dit qu'elle est capable de comprendre les signes des Incas.

GOMEZ — Le Gouverneur Pizzaro compte beaucoup sur vous.

PEREZ — L'endoza s'occupe de tout votre plan sera suivi scrupuleusement

GOMEZ — Hum l'endoza.

PEREZ — Oui c'est le type d'homme idéal pour ce genre de travail Seigneur Gomez pour de l'or il ferait n'importe quoi.

Trois étapes du long processus d'animation : le *story-board**, le *lay-out** et le *cellulo**, sur décor.

Réunion entre le directeur d'épisode, l'animateur clé et plusieurs animateurs, pour décider de la façon d'animer une scène décrite dans le *story-board**.

Chaque animateur dessine les croquis des futures images animées de la scène qui lui est confiée.

Une fois tous les croquis dessinés, une animatrice vérifie que le mouvement du personnage est fluide.

Le dessin finalisé est reporté sur un *cellulo**.

Les coloristes (ou gouacheuses) peignent les *cellulos**, en respectant scrupuleusement les couleurs définies pour chaque élément.

Le *cellulo** est peint au verso pour laisser les contours visibles au recto.

ces échanges que dans une production normale. Mais si tous ces efforts aboutissent à une bonne œuvre, ils sont vite oubliés et c'est ce qui est important. » Tous étaient de véritables professionnels et savaient mettre leurs différends de côté, pour le bien du projet. « Le fait de travailler en deux langues, reconnaît Chalopin, les traducteurs, les opinions de NHK et de RTL, tout cela a ralenti le procédé et causé de petites tensions, mais pas de crises insurmontables. Kaneko voulait que cette coproduction fonctionne et son attitude a été déterminante. » Tous les apports sont le résultat de propositions, de décisions prises en réunion entre les différents producteurs et diffuseurs, le fruit d'un véritable travail d'équipe où les idées foisonnent. Certaines ont été retenues, d'autres non, c'est le lot de toute œuvre artistique.

## Production en chaîne

Comme toute production, les différentes étapes se déroulent en cascade. Sur la base du *script** de chaque épisode, le *story-board** est dessiné, puis remis au directeur de l'animation qui répartit l'ensemble des scènes entre les différents animateurs. Chaque scène est ensuite animée, image par image. Le tout filmé est alors envoyé en laboratoire pour montage et développement sur pellicule. Pour schématiser, quand un épisode se trouve à une étape de fabrication, l'épisode suivant en est à l'étape précédente. La réalité est beaucoup plus complexe pour diverses raisons. Quelques chiffres parlent d'eux-mêmes : un épisode de 20 minutes compte en moyenne environ 300 scènes, pour lesquelles on réalise pas loin de 250 décors, et entre 6 000 et 7 000 croquis. **Hiroshi Kawabata**, l'un des directeurs d'animation interrogé à cette période, donnait un aperçu de la charge de travail : « Pour cette œuvre, le travail a été terrible. Les différents changements de ciel et de paysages étaient nombreux, mais aussi les éruptions, les tempêtes, les tornades, les éboulements, les explosions, la pluie, la grêle, les bateaux, le Grand Condor, les chevaux, les lézards, les tortues, plein d'éléments au comportement totalement différent. Chaque scène résulte d'une énorme masse de travail de la part d'un ou deux animateurs, et exige beaucoup de volonté. Les horaires et les responsabilités sont également très importants. »

Toutes les scènes ne sont pas réalisées au studio Pierrot. Certaines sont sous-traitées dans d'autres petits studios dont Tokyo regorge. Ce sont généralement les passages dans lesquels les personnages n'apparaissent pas. Par exemple, un vol d'oiseaux, des soldats espagnols vus de loin, etc. Cela permet ainsi de réduire les délais et les coûts de production. Les documents circulent dans la capitale par l'intermédiaire de coursiers. Les Japonais sont ainsi organisés comme un immense réseau de petites structures. Pour *Les Mystérieuses Cités d'or*, on fait appel aux studios Unicorn, Act, Howling et Raoho. Le résultat n'est pas toujours satisfaisant et il arrive que certaines scènes doivent être refaites au studio Pierrot.

## Deux versions différentes

À toutes les étapes, le travail est titanesque, dès le scénario. « Pendant que les scénaristes japonais traduisaient et parfois adaptaient les *scripts* des épisodes, explique Chalopin, je modifiais, parfois à la lecture du *story-board*, les *scripts* français avec traduction en parallèle dans les deux sens. C'était un véritable chassé-croisé qui a donné le résultat que vous connaissez. » Deyriès, lui, se concentre sur les *story-boards**, en totale collaboration avec ses collègues japonais. Il intervient également sur les dialogues, pour préparer le travail de doublage. Ainsi, de concession en compromis, la production de la série se poursuit. Néanmoins, certaines divergences de vision perdurent. Chalopin poursuit : « Il existe des différences assez importantes dans les dialogues d'une version à l'autre, parce que sur quelques points nos opinions ont divergé jusqu'au bout – ne serait-ce que sur le titre de la série. » Ainsi, les producteurs Chalopin et Kaneko choisissent très tôt de faire deux versions différentes en postproduction. Le titre *Taiyô no ko Esteban* (« Esteban, l'enfant du Soleil ») est conservé pour le Japon, tandis que *Les Mystérieuses Cités d'or* devient celui pour la France. « Pour des raisons commerciales, nous avons chacun décidé de ne pas afficher la coproduction et de faire des génériques séparés dont chacun tirait profit sur son propre territoire. À l'époque, les dessins animés japonais étaient mal vus en France, par les journaux bien pensants et les parents. Nous avons donc dû oblitérer en partie la présence japonaise. » Et la version japonaise fait de même avec la participation française.

Le directeur de l'épisode vérifie le calage entre le *cellulo** et le décor.

Chaque image formée d'un décor et d'un ou plusieurs *cellulos** est filmée sur un *banc-titre*.

Les vagues, la terreur des navigateurs et des animateurs…

Un orage ou une tornade, des défis de taille pour les animateurs.

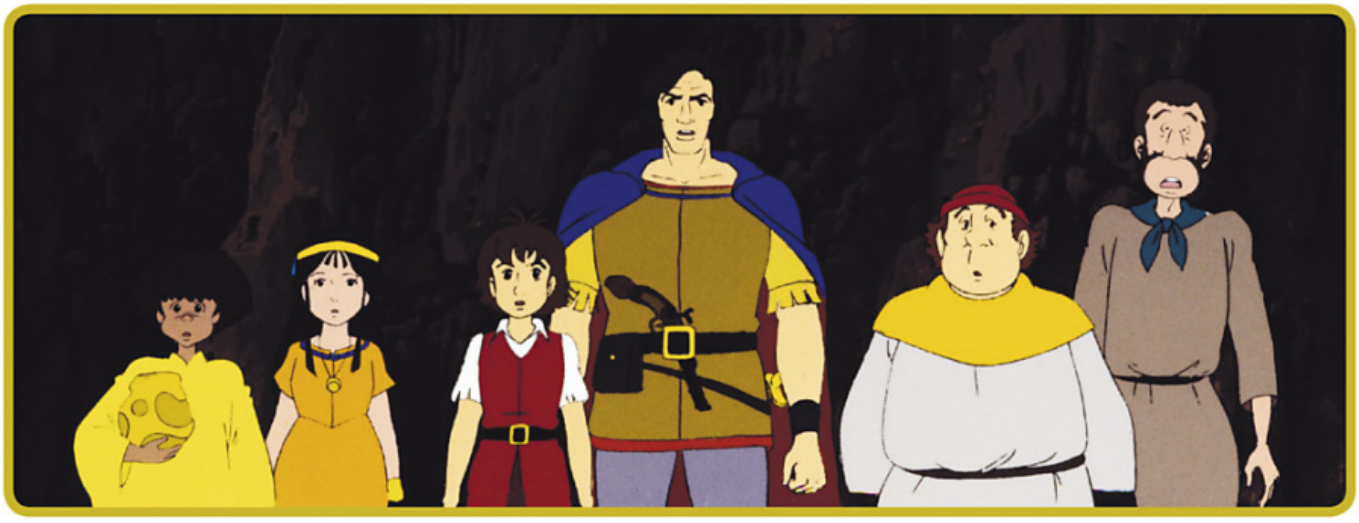
En parallèle de la production animée, Deyriès supervise la version française sous tous ses aspects : musique, doublage, montage. Nous verrons cela un peu plus loin. Chalopin et lui organisent également l'implantation de DIC sur le territoire américain et développent d'autres projets. Ils multiplient les voyages entre la France, le Japon et les États-Unis, ce qui ne facilite pas le suivi des opérations. C'est pourquoi, dès 1983, ils s'installent au Japon pour quelques années…

Une bataille dans laquelle chaque personnage a un mouvement propre !

[1] Prévu pour novembre 1982, selon la revue *Banc-Titre* d'avril 1982. Mais le projet est abandonné suite à un désaccord entre les auteurs.

[2] Suite galactique des aventures de *Lupin III*, un manga très célèbre au Japon qui s'inspire d'*Arsène Lupin*. Réalisée par la même équipe qu'*Ulysse 31*, la série devait être diffusée sur TF1, à 20h30 ! Plusieurs épisodes sont en chantier quand le projet est abandonné en 1982, pour des raisons de droits…

[3] Entre autres, les dessins animés *Les Minipouss* et *Inspecteur Gadget*.



Pedro : « Tu as vu, Sancho, tout ce travail de fourmi pour nous donner la vie ! »

# La production documentaire

**La particularité des *Mystérieuses Cités d'or*, ce sont les mini-reportages qui concluent chaque épisode. Ils assurent le côté éducatif du programme, et permettent de distinguer la réalité de la fiction. Des équipes de reporters ont fait le tour du monde pour rapporter ces images extraordinaires.**

Kenichi Murakami et Kenichi Maruyama, directeurs de la production des documentaires.

Avant d'accepter le concept de l'*anime**, NHK préparait une série documentaire sur l'Amérique latine destinée à la jeunesse. La chaîne nationale japonaise produisant régulièrement des reportages, elle dispose des moyens techniques et financiers nécessaires. **Katsuhiko Fujita**, directeur de l'unité des programmes jeunesse, travaille de concert avec les directeurs de production **Kenichi Murakami** et **Kenichi Maruyama**, pour écrire et réaliser ces séquences, en espérant qu'elles serviront au projet d'animation alors en préparation. Ils s'appuient ainsi sur leur expérience précédente, mais changent d'orientation, ainsi que l'expliquait alors Murakami : « Nous voulions reconstituer le voyage de Marco Polo par le biais d'un dessin animé et d'un récit-documentaire, avec des histoires véridiques, des extraits du *Livre des merveilles du monde*, etc. Ainsi, nous avions pu alterner les séquences filmées et animées. Mais nous nous sommes aperçus que peu de séquences nous permettaient d'aller au-delà des faits historiques et des histoires vécues. Nous nous sommes alors dit que la prochaine fois, nous réduirions les références aux faits historiques. Il fallait également tenir compte des situations où les prises de vues réelles poseraient un problème : les enfants changeraient de chaîne et les adultes feraient de même pour les séquences animées. De ce fait, il était impossible sur *Les Mystérieuses Cités d'or*, de consacrer la moitié du temps à l'intégration de prises de vues réelles. Ainsi, la partie animation se devait d'être passionnante. Après la route de la soie, il fallait un décor intéressant, et c'est l'Amérique latine qui a été choisie. »

Pour s'assurer de la justesse des propos énoncés dans ces reportages, ils s'adjoignent les services de **Kazuo Terada**, anthropologue et professeur de l'université de Tokyo, spécialisé dans les civilisations d'Amérique latine. NHK fait appel à son expertise pour superviser toute la production des documentaires. La chaîne veut ainsi être certaine qu'aucune erreur ne pourra lui être reprochée par la suite. Les ambassades du Pérou et de Colombie sont approchées, ainsi que l'Office du tourisme du Mexique pour obtenir les autorisations de filmer dans ces pays.

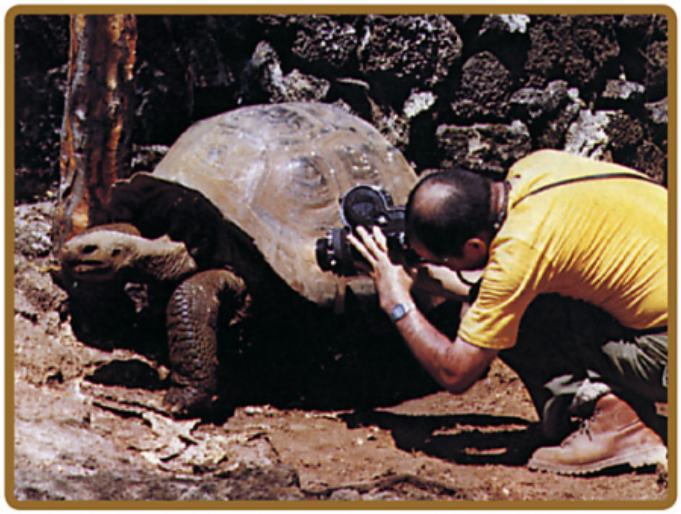
## Des reporters aux quatre coins du monde

Après le repérage des lieux, Murakami, Maruyama et leurs équipes de reporters partent en tournage, pour plusieurs mois. L'enquête est découpée en trois parties. La première, consacrée au Pérou et à l'Espagne, se déroule d'août à septembre 1980. La deuxième, dirigée par Maruyama, de novembre 1980 à janvier 1981, se focalise sur le Chili, l'Équateur, la Colombie, le Venezuela et le Brésil. Enfin, la troisième partie, menée par Murakami, de mars à avril 1981, se concentre sur le Mexique, le Guatemala et le Panamá. Après son retour, Maruyama se souvenait : « C'était une aventure que nous avons ressentie comme la traversée en bateau et la tempête vécues par Christophe Colomb, puis la marche sur les pas des explorateurs à la recherche de la Cité d'or perdue au milieu de la jungle, et la reconstitution de la civilisation et de la vie quotidienne de cette époque. » Et Murakami de préciser : « L'Amérique du Sud est vraiment un lieu passionnant, rempli de défis et d'aventures. Pour ces enquêtes, nous avons utilisé 18 km de pellicule, divisés en 60 programmes de 30 minutes. » En général, les tournages s'effectuent sur des pellicules 35 mm, le standard professionnel pour le cinéma. Mais le matériel encombrant ne permet pas toujours de filmer avec cette qualité. Ainsi, pour le documentaire de l'épisode 4, c'est avec

L'un des premiers reportages effectués, avec les habitants du village de Tambobamba, au Pérou, pour la fête annuelle du condor (documentaire 11).

Un Indien Uros construisant un radeau de roseau, pour voguer sur le lac Titicaca (documentaire 16).

Survol des dessins géants de Nazca (documentaire 19).



Le cameraman Jinichi Tamatsukuri suit l'une des tortues géantes qui donnent leur nom aux îles Galápagos. Sa carapace pèse plus de 200 kg et mesure 3 m de long (documentaire 5).

une caméra en 8 mm seulement (le format grand public) qu'un reporter suit le navigateur japonais **Fukunari Imada** qui, entre juin et juillet 1981, effectue seul, sur son yacht long de 11,20 m, la traversée de l'océan Pacifique. Il relie San Francisco à Kobe, en 43 jours. À l'époque, c'est un record, qui ne sera battu qu'en 2006. L'équipe avec laquelle il a conçu son navire s'appelle « Taiyô » (Soleil en japonais), il était donc logique qu'Esteban, le fils du Soleil, lui rende hommage.

Les équipes disposent ainsi de matériels de tournage adaptés aux lieux parfois difficiles d'accès. Pour les prises de vues aériennes, elles utilisent un hélicoptère ou un avion, par exemple pour filmer les géoglyphes de Nazca au Pérou, ou les chutes Iguaçu à la frontière du Brésil et de l'Argentine. Heureusement, NHK n'a pas toujours besoin d'aller si loin pour trouver des images. Ainsi, le bateau que l'on voit naviguer dans plusieurs documentaires est la reconstitution exacte d'un galion anglais du XVI^e^ siècle, *The Golden Hinde* (La Biche dorée). C'est le navire sur lequel **sir Francis Drake** effectua le premier tour du monde pour le compte de l'Angleterre entre 1577 et 1580. Quatre cents ans plus tard, en 1973, le navire est reconstruit et accomplit le même exploit que son ancêtre. En 1980, lors d'une escale au Japon, il est utilisé dans le feuilleton américain de **James Clavell**, *Shôgun*. NHK a probablement profité de cette occasion inespérée d'avoir un vaisseau de cette époque à portée de caméra. Le navire est désormais amarré au bord de la Tamise, à Londres, où on peut le visiter.

Quelque temps après les tournages, NHK valide le concept de la série apporté par les Français, et les documentaires seront adaptés et intégrés aux épisodes. Fujita est responsable de la cohérence entre les deux parties, tandis que Murakami et Maruyama se partagent la direction de la production des documentaires. Si la plupart des 28 premiers sont en rapport avec leur épisode, ce n'est plus le cas sur la fin de la série. Maruyama en donne quelques raisons : « Il y a des passages pour lesquels on a délibérément choisi d'éviter

Rencontre avec la tribu amazonienne Yanomami, à la frontière entre le Brésil et le Venezuela (documentaires 21 et 22).

Le masque de jade du roi maya Pacal, trouvé dans la cité de Palenque, au Mexique, et exposé au musée d'Anthropologie de Mexico (documentaire 23).

NARRATEUR -
(J.Topart)

621 - Tao est devenu l'ami d'Esteban et de Lia. Les ancêtres de Tao seraient venus d'un lointain pays se nommant "L'Empire de MU." Lorsque tous les continents du monde étaient liés les uns aux autres, cet Empire était immense et prospère. Voici la légende de l'Empire de MU.

Au temps jadis ,il existait, au milieu de l' Océan Pacifique, un continent aussi grand que le nouveau monde. La Terre de MU comprenait sept grandes villes, dans chaque ville étaient bâtis des immeubles de pierre. Les habitants y menaient une vie prospère; le système d'écriture était bien développé, il permit de répandre la civilisation de MU dans le monde entier. Mais le roi de cet Empire en avait prédit l'effondrement.
"Peuple de MU, s'écria-t-il, vous ne cherchez que votre bonheur.N'entendez-vous pas la colère de Dieu ? Alors, la terre se mit à gronder d'une façon effroyable.Elle se fendit et de la lave brûlante en sortit. Enfin, un raz-de-marée gigantesque engloutit la totalitée l'Empire. On trouve encore aujourd'hui dans différentes îles du Pacifique, des vestiges du temps passé qui évoquent de façon troublante de mystérieuses légendes. Au revoir... à bientôt.

Texte du documentaire extrait du scénario de l'épisode 6.

Le cameraman Yasuichi Kato en reportage sur le site de Chichén Itzá, au Mexique.

les ressemblances. Pour certains sujets, on a intentionnellement apporté des modifications aux prises de vues que l'on avait définies au début. » De plus, quand les images ont été tournées, le scénario de la partie animation n'était pas écrit.

En particulier, les Olmèques n'étaient pas prévus, c'est pourquoi les documentaires n'en parlent pas. On note également des différences importantes entre documentaires japonais et français, probablement pour mettre le propos au niveau de la cible visée. En effet, au Japon, on compte diffuser la série à 19 h 30, le public sera familial. En France, la série s'adresse avant tout aux jeunes téléspectateurs.

Danses aztèques sur le site archéologique de Santa Cecilia Acatitlan, au nord-ouest de Mexico (documentaire 36).

Elle passera dans une émission pour la jeunesse. On conçoit alors que le discours ait été légèrement édulcoré. Par exemple, le documentaire français de l'épisode 24 dépeint les tribus mayas encore présentes au Guatemala. Celui de la version japonaise, quant à lui, nous plonge plus particulièrement au cœur d'un village de la tribu des Lacandons. On y découvre leur vie quotidienne et plusieurs scènes montrent un Indien fumant un pétard local ! De même, la scène du sacrifice (simulé) nous est livrée à l'état brut, dans la version japonaise. On y entend le prêtre faire des incantations et la victime hurler de terreur. En français, cette ambiance sonore est masquée par la musique et le commentaire de **Jean Topart**. Ces modifications sont peut-être aussi la conséquence de contraintes techniques. En effet, les documentaires japonais comportent à l'écran de nombreuses informations, telles que les noms des animaux exotiques, les lieux visités ou des cartes les situant. Mais tout est écrit en japonais, il aura donc probablement fallu remplacer certaines images pour la version française.

Quoi qu'il en soit, ces reportages d'environ trois minutes constituent la spécificité de cette série et contribuent fortement à son aspect pédagogique. Même si les enfants ne comprennent pas toutes les explications, les images restent dans les esprits. Ces quelques minutes prolongent les merveilleuses aventures d'Esteban, qu'on aimerait suivre sans avoir à attendre le prochain épisode. C'est la cerise sur un gâteau qu'on voudrait continuer à dévorer, mais arrive toujours le moment où il faut se quitter. Si au Japon, le narrateur adresse un « Adios, hasta luego ! » espagnol, en France on se sépare sur un « Au revoir, à bientôt ! »

La danse des guerriers mayas (documentaire 25).

## Jean Topart, il était une voix...

Né le 13 avril 1922 à Paris, il abandonne des études de médecine pour suivre sur les planches sa sœur cadette, l'actrice **Lise Topart**, et entame en 1948 une brillante carrière au théâtre. Malheureusement, sa sœur décède à 24 ans dans un accident d'avion. Dans les années 50 et 60, il fait partie de la troupe du Théâtre national populaire, la plus belle aventure théâtrale française de l'époque. Au cours des années 60 et 70, il tourne pour la télévision et le cinéma. Son rôle le plus célèbre est sans conteste celui de sir Williams dans la série *Rocambole* (1964). Au cinéma, il apparaît dans une vingtaine de films, dont *Angélique Marquise des anges* (1964), *Poulet au vinaigre* (1985) ou *Les Acteurs* (2000).

Mais Jean Topart est surtout connu pour sa voix si particulière, grave et posée, qui lui a valu d'être sollicité pour de nombreux doublages et voix off. Il est par exemple le narrateur des dessins animés *Rémi sans famille* (1982) et *Lady Oscar* (1986). Conscient du jeu mémorable de l'acteur, le réalisateur **Bernard Deyriès** fait appel à lui pour la voix de Zeus dans *Ulysse 31* (1981), puis de nouveau pour commenter les documentaires des *Mystérieuses Cités d'or* (1983). Très discret, humble et réservé, il aspirait toujours à la perfection dans son travail. Cet acteur de grand talent nous a quittés le 29 décembre 2012, à l'âge de 90 ans. Il y a quelques années, il nous confiait avec plaisir : « *Les Cités d'or* fait évidemment partie de ces œuvres de fiction rares, denses et riches de sens, et dont je garde un souvenir impérissable. J'ai pris beaucoup de plaisir à raconter cette période marquante de l'histoire et à vivre ces émotions intenses, ces aventures épiques et le destin parfois tragique de ces courageux voyageurs et autres conquistadors. Mais comme tout beau livre, chaque histoire a une fin, et il faut aussi savoir tourner la page. »

Dans les ruines de la cité maya de Tikal,
au Guatemala (documentaire 27).

# Le bruitage, des sons d'ici et d'ailleurs

**Après la production des images animées, il faut leur donner vie. C'est l'objectif de la postproduction. L'une de ses étapes consiste à créer tous les sons qui accompagnent les personnages, les objets, les animaux et les engins. Tous les moyens sont permis pour faire du bruit !**

Les effets sonores sont réalisés au sein de NHK, qui dispose de plusieurs départements techniques réservés à ce domaine. **Kenichi Maruyama** et **Kenichi Murakami** se partagent la direction des différentes équipes de production nécessaires sur chaque épisode. Ils décident par exemple de la musique (pour la version japonaise) et des sons à utiliser sur chaque scène, pour augmenter l'intensité des images. Pour la partie bruitage, **Masao Tanaka**, directeur des effets sonores, se joint à eux afin de définir l'ensemble des sons à produire pour chaque élément qui apparaît dans un épisode : personnages, animaux, objets, machines, etc. Une fois qu'ils sont d'accord, ils soumettent leurs idées à **Hisayuki Toriumi** et **Bernard Deyriès**, pour déterminer les orientations techniques à prendre, en fonction de leur vision artistique. Tanaka dirige ensuite la réalisation de toute l'ambiance sonore, effectuée par des bruiteurs Foley. **Ryuichi Wakui** s'occupe de l'édition des sons de chaque épisode, c'est-à-dire qu'à partir de la banque de sons créée par Tanaka et son équipe, il les organise pour les disposer aux endroits de l'histoire prévus.

## La recherche du réalisme

L'étape de la création des sons d'un épisode commence une fois le L'étape de la création des sons d'un épisode commence une fois le scénario écrit et les éléments de l'histoire définis avec précision. À ce stade de fabrication de la série, on ne dispose pas encore d'images définitives, seulement de quelques croquis préparatoires. On doit donc créer les sons quasiment à partir de rien. « Il faut concevoir un thème à partir du "un son comme ça" entendu de la bouche du metteur en scène. La création de la bande sonore est débattue avec le metteur en scène, après que l'on a réuni un ensemble de sons efficaces », explique Tanaka. En effet, des banques de sons existent déjà. Elles servent à l'illustration sonore des divers programmes de la chaîne, et constituent une base importante de travail et de discussions. Aujourd'hui, de telles bibliothèques sonores existent sur CD ou sur Internet, il suffit de quelques secondes pour écouter un son et se rendre compte de sa pertinence à illustrer un élément. Mais, à cette époque, tout est sur bande magnétique, le travail de recherche est beaucoup plus long et fastidieux, d'autant que pour *Les Mystérieuses Cités d'or*, la volonté est d'atteindre un réalisme extrême. Pour cela, on utilise notamment des prises de son effectuées pendant le tournage des séquences filmées pour les documentaires. En effet, lorsqu'on filme un sujet qui produit un ou des sons particuliers, on les enregistre en parallèle pour qu'à l'étape de montage vidéo, la partie audio soit rehaussée. Ainsi, les cris des oiseaux ou les bruits de la jungle que l'on entend en fond dans le dessin animé sont réels. Les sons naturels renforcent ainsi la crédibilité de la série.

Cette recherche du réalisme se traduit également dans les bruits de pas des personnages. De la même manière qu'un personnage est défini par des mots pour décrire son profil, par des croquis pour le représenter graphiquement, on lui attribue toute une panoplie de sons, en fonction des situations dans lesquelles il peut se trouver. Plusieurs paramètres entrent en compte, comme son poids ou ses habitudes. Mendoza, par exemple, a bénéficié d'une recherche très approfondie. Entre ses bottes d'un certain

Mendoza tire le coup d'envoi d'une avalanche d'effets sonores.

Le vent souffle, les mâts craquent, les voiles se déchirent…

Le bruit du canon qui tombe du haut de la muraille doit retranscrire non seulement son poids et sa constitution métallique, mais aussi justifier la peur des Incas.

Enregistrement des effets sonores en synchronisation avec l'image vidéo (à gauche). Les magnétophones à bandes (à droite) ont la taille de machines à laver.

Pour imiter certains cris d'animaux de la jungle, on utilise une conque, comme le montre Ryuichi Wakui.

Pour les entrées dans des lieux, une variété de portes a été préparée.

Divers effets sur bandes magnétiques servent à augmenter l'intensité sonore.

poids, ce qu'il cache dans sa bourse, son épée et sa cape, les possibilités sonores sont nombreuses. Selon qu'il marche, qu'il court ou qu'il saute, le bruit qui en découle est traité différemment. Quand il y a plusieurs personnages, les sons s'ajoutent, comme l'explique Tanaka : « J'ai créé les bruits de pas d'une foule en rassemblant des bruits individuels et en les additionnant à plusieurs reprises. Rien que pour les enregistrements des bruits de pas, cela a pris chaque fois plus de douze heures. Je réservais un studio pour une journée entière rien que pour ça. » Maruyama continue : « Quand on ajoute des bruits réels à un dessin animé, cela rend les images plus réelles. Par exemple, quand Zia se jette dans les bras de son père qui va mourir, on aurait pu utiliser un son d'attaque violent, mais on a réfléchi à la scène du point de vue de Zia. Le but n'est pas de tirer des larmes aux téléspectateurs, mais de montrer le plus possible l'esprit de Zia, alors on a choisi un son très faible. On pourrait penser qu'on s'est un peu trop retenus, mais n'est-ce pas ça, au fond, le réalisme ? »

## Des sons venus d'ailleurs

Toutefois, le réalisme a ses limites. En effet, le résultat sera toujours perçu depuis un poste de télévision qui, à cette époque, délivre au mieux un son stéréophonique. Si cinq bruits sont juxtaposés, à l'issue du mixage on n'en entendra finalement que deux. On ne pourra pas distinguer les bruits les plus infimes. Ainsi, l'effet stéréophonique est pris en compte dès le départ de la production sonore et on se débarrasse des sons qui ne pourront pas être entendus, pour ne garder que les sons utiles. Maruyama précise : « Quand on regarde les images, c'est l'ensemble des sons qui nous parviennent qui importe. Notre devoir est de réussir à atteindre le cœur des gens grâce au réalisme des images. Le but n'est pas que chaque son arrive aux oreilles, mais de donner de la consistance au programme. Si l'on a réussi cela, c'est plutôt bien, non ? »

Certains éléments de l'histoire produisent des sons qu'on ne rencontre pas dans la nature. C'est le cas notamment des machines qu'Esteban et ses amis croisent dans leur périple. « Pour trouver les bases sonores du Solaris, du Grand Condor ou de la machine volante des Olmèques, on s'est donné beaucoup de mal. Par exemple, les crissements de freins sont différents pris de l'intérieur ou de l'extérieur, tous ces bruits n'existent pas. Il a fallu les fabriquer en partant de zéro, d'où la difficulté de leur choix », explique Murakami. Ainsi, on peut se demander comment auraient pu être de tels engins, s'ils avaient existé à cette époque. On conçoit alors les sons à partir de sonorités réelles transformées. Grâce à des appareils adaptés, on peut jouer sur la vitesse de lecture des sons, en mélanger plusieurs, et obtenir tout un tas d'effets sonores. On peut également se servir d'un synthétiseur qui dispose d'une batterie de sons uniquement limitée par l'imagination de l'utilisateur. Quand on pense à l'énorme travail que requiert le bruitage, on regrette de ne voir le Solaris que très peu de temps. « Il y avait le projet d'en faire une maquette. Du coup, on ne pouvait pas se contenter de le montrer dans 4 ou 5 épisodes seulement. On avait alors prévu de le faire réapparaître plusieurs fois. Mais le scénario a beaucoup évolué avec le temps et, au final, le navire ne figure que dans les épisodes 6 à 9. Dans les Andes, il n'existe

Chaque personnage a une identité sonore propre.

Les bruiteurs synchronisent leurs pas à l'image sur un écran. Des objets leur permettent de produire des sons annexes. Par exemple, pour Mendoza, ils utilisent une chaîne.

En fonction de l'état de la route sur laquelle évoluent les personnages, les bruiteurs utilisent toutes sortes de matières comme du gravier, des feuilles mortes, etc.

Les directeurs vérifient le film qui a été monté, à travers une petite visionneuse.

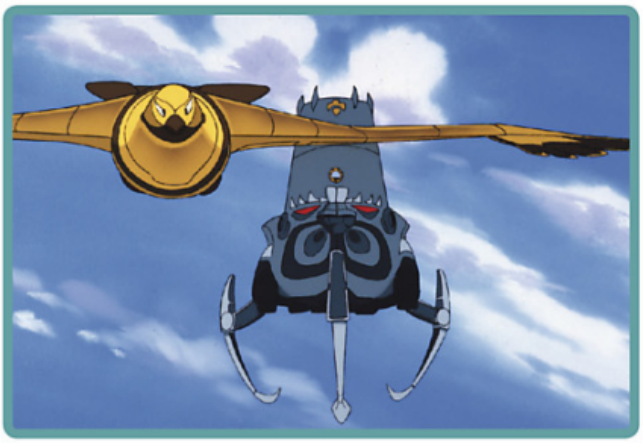
## Suivons les pas d'Esteban

Pour le numéro de décembre 1982 du magazine japonais *My Anime*, un reporter a visité les studios de NHK alors en plein travail sur la postproduction des *Mystérieuses Cités d'or*. À cette occasion, il a rencontré l'équipe des effets sonores (de gauche à droite) : **Kiyoto Suzuki**, mixeur ; **Ryuichi Wakui**, éditeur ; **Itsumi Kobayashi**, responsable des effets d'Esteban ; **Takanori Okazaki**, mixeur ; **Satoshi Nakamura**, producteur ; **Masao Tanaka**, directeur. C'est l'occasion de découvrir quelques procédés d'enregistrement de certains bruitages.

pas de mer où il aurait pu voguer et, selon la NHK, l'histoire devait prévaloir sur le projet de maquette », précise Maruyama.

Certaines scènes ont demandé beaucoup plus d'attention et de ténacité que d'autres. Notamment pour la fin du Solaris ou l'ouverture des portes des Cités d'or. Les derniers épisodes flirtent avec la science-fiction ; ils sont particulièrement riches en effets sonores, c'est un véritable plaisir pour les oreilles. Les magiciens du son ont gardé un souvenir unique de cette série. Tanaka témoigne : « Fabriquer des sons à partir de zéro, c'était un dur labeur, mais j'ai beaucoup fait travailler mon imagination. Avec le recul, c'était vraiment un travail passionnant. Une telle expérience n'aurait pas pu être possible avec une autre série. » La tâche accomplie pour l'habillage sonore a vraiment contribué à rendre la série passionnante. Mais si les effets sonores sont nécessaires pour rehausser la réalité des images, ils ne sont pas suffisants. Ils doivent également produire un ensemble cohérent en se fondant avec la musique et les voix…

Emblématique, le médaillon du Soleil a lui aussi une identité sonore.



Le combat entre la machine des Olmèques et le Grand Condor donne lieu à des effets sonores dignes des grands films de science-fiction.

[1] Technique qui consiste à réaliser les bruitages à partir d'ustensiles divers et à les enregistrer directement synchronisés avec l'image. Le bruiteur anglais Jack Foley ne l'a pas inventée, mais l'a utilisée de manière si efficace que son nom lui est resté associé.

# La magie de la musique

**_Les Mystérieuses Cités d'or_, ce sont de belles images, mais aussi une musique qui a marqué les esprits. Pourtant, il n'était pas évident au départ que cette bande musicale se révèle si originale. Ses sources d'inspiration puisent dans des œuvres et des répertoires d'artistes de grand talent. En avant la musique !**

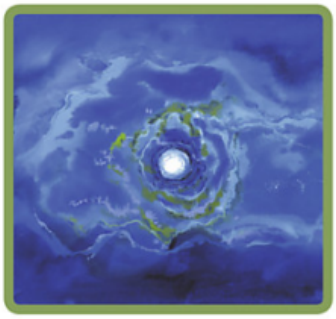
Sunrise in the East.

Quand la série entre en production, la composition musicale est confiée à NHK. Pour cela, on fait appel au compositeur **Nobuyoshi Koshibe**, qui a déjà à son actif les illustrations musicales de plusieurs *anime** des studios Tatsunoko et Nippon Animation, entre autres. Naturellement, le réalisateur **Bernard Deyriès** rencontre le musicien pour prendre connaissance du résultat. Mais il se rend vite compte que le travail effectué ne correspond pas à la vision qu'il a d'une musique censée souligner les moments dramatiques de l'intrigue et en renforcer les ambiances mystérieuses. Il faut reconnaître que, bien qu'imprégnée de sonorités espagnoles et andines tout à fait plaisantes, la bande-son réalisée pour la version japonaise manque d'originalité et d'une certaine majesté. Deyriès est parfaitement conscient qu'une histoire captivante soutenue par une bonne réalisation peut être desservie par une musique banale. Rapidement, le producteur **Jean Chalopin** et lui décident donc d'en proposer une différente pour la version française. Ils ne mesurent pas alors à quel point cette décision va être déterminante pour le succès de la série.

## L'épisode pilote

Comme chaque année, DIC tient en avril 1982 un stand au salon MIP-TV, à Cannes, pour présenter ses projets aux diffuseurs du monde entier. Pour l'occasion, Deyriès prépare un épisode pilote des *Mystérieuses Cités d'or*, avec l'aide de **Max Saldinger**, directeur de production, et **Laurent Omont**, l'un de ses assistants. À ce stade de la fabrication de la série, ils ne disposent que des images animées et sonorisées de l'épisode 7, sans voix ni musique. On procède rapidement à son doublage en anglais. Pour l'illustration musicale, Deyriès pioche parmi ses albums personnels et ceux que le studio possède à cet effet. En une nuit, ils transfèrent sur une bande magnétique les morceaux sélectionnés depuis les vinyles et effectuent le montage audio de l'épisode. Le résultat projeté au MIP-TV n'a apparemment pas convaincu de futurs acquéreurs, mais il va séduire **Jacqueline Joubert**, alors directrice des programmes jeunesse d'Antenne 2 (devenue France 2). Il y a quelques années, elle s'était exprimée à ce sujet : « Ah ! *Les Mystérieuses Cités d'or* ! On m'a apporté le pilote pour que je l'achète et j'ai trouvé qu'il était vraiment bien.

Shuki Levy en discussion avec Haïm Saban (1981).



Under Water World.

Les aventures étaient superbes, le graphisme très beau et il y avait derrière une musique un peu rock, la mélodie n'était pas mal du tout. » La chaîne achète finalement la série, le 15 octobre 1982, pour une diffusion l'année suivante.

Au début de l'année 1982, la collaboration de DIC avec **Haïm Saban** et **Shuki Levy** devient régulière. Elle sera l'une des clés du succès des séries suivantes du studio français. Le tandem a déjà produit les génériques d'*Ulysse31* et prépare la musique pour les dessins animés *Arsène et compagnie* et *The Littles (Les Minipouss)*. C'est donc tout naturellement qu'il va continuer pour *Les Mystérieuses Cités d'or*. « Travailler avec Shuki et Saban me donnait une vraie liberté créatrice sur le plan sonore, car ceux-ci acceptaient de refaire cent fois la musique jusqu'à ce que je trouve celle qui me convenait. De plus, Saban contribuait financièrement au coût de la série en nous achetant d'avance les droits d'édition musicale, ce qui était plutôt bienvenu », précise Chalopin. En cette période de démarrage, c'est un modèle économique gagnant pour tout le monde. Les sources musicales utilisées dans le pilote vont servir de base d'inspiration à Saban et Levy pour composer la musique de toute la série. Saban, en tant que producteur, donne les directives et son avis sur le travail effectué. Il organise également toute l'infrastructure dont Levy a besoin pour composer librement. Celui-ci est un véritable virtuose, il n'a pas besoin de partitions et compose à l'oreille. Shuki se souvient : « J'ai été très inspiré par la passion qu'à la fois Bernard et Jean exprimaient et partageaient avec moi au sujet du projet. » Le résultat est de haute voltige. À cette époque, rares sont les dessins animés qui bénéficient d'une telle richesse musicale.

## Thèmes, déclinaisons et interludes

On attribue un thème à chacun des héros et à chacun des éléments principaux de l'histoire. Chaque thème est ensuite décliné en plusieurs versions, selon l'ambiance de la scène dans laquelle il est joué. Ainsi, le résumé de l'épisode précédent utilise le morceau « Esteban Action », la déclinaison « action » du thème d'Esteban. De même, la version « heureuse » du même thème, « Esteban Happy », illustre la bande-annonce du prochain épisode. On trouve également une déclinaison triste, « Esteban Sad », quand le petit garçon est au chevet du père Rodriguez, un « Esteban Race » quand il court rejoindre Mendoza sur le port de Barcelone. Autre déclinaison du thème, « Esteban with the Incas », que l'on entend quand ses amis et lui grimpent dans les montagnes andines accompagnés d'enfants incas ; mais aussi dès le premier épisode, quand Esteban est poursuivi par un petit chien et quelques habitants. L'épisode à Barcelone est imprégné de sonorités espagnoles. Ainsi, l'histoire débute sous la pluie par un « Spanish Guitar », le *jingle* des documentaires s'intitule « Spanish Sting » et lorsque les soldats apparaissent aux abords du Nouveau Monde, ils sont accompagnés d'un « Spanish Army ». Les Incas ont également leurs thèmes : « The Incas », « King of the

Electro City of Gold.

Esteban Sad.

Les disquettes contenant les sons utilisés pour *Les Cités d'or*.

L'Emulator, un des premiers *samplers* musicaux.

Incas » – souvent associé au navire Solaris –, ainsi que « God of the Incas » pour les scènes empreintes d'une certaine spiritualité et sa version « S.-F. » (science-fiction) qui clôt le premier épisode où le serpent à plumes se profile dans les nuages, tel un appel à l'aventure.

Le soleil a lui aussi ses thèmes : « Sunrise », « Sunrise to the East » et « Sunrise in the Forest », tout comme le Grand Condor et l'océan. Notons le planant « Ocean Adventure » que l'on découvre dans le deuxième documentaire, le dansant « Happy Jungle » des documentaires 21 et 22, le mélancolique « Once Upon A Time » pour conter les légendes du Nouveau Monde, l'enjoué « Funny Chase » de la scène où Tao course un iguane, le merveilleux « Arriving in the City » qui marque l'entrée dans les grandes cités et le mystérieux « Electro City of Gold », version électronique du thème principal, que l'on entend dans les passages secrets. Certains morceaux rappellent effectivement la mélodie du générique. C'est le cas notamment de la plupart des interludes, courts, *gag* en anglais. Ainsi, le « Fall Gag » se retrouve souvent lié à Sancho et Pedro, le « Surprise Gag » apparaît dans les instants comiques, le « Tired Gag » aux moments de transition ou au crépuscule, le « Fear Gag » dans des scènes angoissantes ou vertigineuses, etc.

## Une bande très originale

Les sonorités sont judicieusement choisies selon les thèmes. Ainsi, ceux rattachés à l'Espagne font appel à des instruments comme la guitare, la trompette, les castagnettes. De même, les thèmes relatifs aux Incas utilisent le tambourin, la mandoline, le charango et toutes sortes de flûtes. Le piano ou les chœurs sont très présents dans les morceaux empreints de rêverie ou de spiritualité. De manière ponctuelle, on ajoute le tuba, le basson, le gong, le xylophone ou la harpe sur le mystérieux « Under Water World » des scènes sous-marines. La plupart des instruments entendus sont en fait joués sur l'un des premiers *samplers** de l'histoire de la musique : l'Emulator (E1), du constructeur américain E-mu. Un outil révolutionnaire pour l'époque, car les échantillons sont enregistrés sur disque amovible (des disquettes 5"¼) et ses possibilités sont accrues par l'échantillonnage de nouveaux sons. 500 modèles sont construits entre 1981 et 1983, et vendus à 10 000, puis 8 000 dollars, selon le modèle. Peu d'artistes en ont bénéficié, Stevie Wonder a été le premier. Vangelis l'a utilisé sur les bandes originales de *Blade Runner* et *Antarctica*, Michael Boddicker en a joué sur l'album *Thriller* de Michael Jackson, notamment sur le mythique « Billie Jean » et le superbe « Human Nature ». Dans *Les Mystérieuses Cités d'or*, les timbales, les flûtes si caractéristiques de la série, ainsi que tous les sons acoustiques proviennent de l'E1. Les sons purement synthétiques, souvent associés aux ambiances fantastiques, sont issus de synthétiseurs eux aussi typiques de cette époque, comme le Prophet-5, utilisé notamment sur *Ulysse 31*, ou le ARP Odyssey. Les percussions et les basses vibrantes sont programmées sur la LinnDrum, célèbre boîte qui a rythmé nombre de tubes pop des années 80. Autre appareil utilisé : le ARP Solina pour les instruments à cordes synthétiques. Les seuls instruments « classiques » utilisés sont la guitare, la mandoline, le piano, mais aussi quelques cuivres et violons sur le magnifique « Esteban Adventure ». Tous les thèmes ainsi composés se marient harmonieusement pour former une librairie musicale d'une grande diversité sonore.

Au total, quasiment deux heures de musique et de chansons sont produites. Saban gardera d'ailleurs pendant des années le long Télex contenant la liste des musiques que Deyriès lui a commandées. C'est une bande papier enroulée de plusieurs mètres de long, avec des indications et un minutage très précis. Une liste d'autant plus impressionnante que Saban et Levy signent là leur première bande originale complète pour un dessin animé. Le travail de composition commence au printemps 1983 et s'étale sur plusieurs mois. En effet, pendant la production de la série, il arrive que le réalisateur demande un morceau supplémentaire pour une scène particulière. À la même période, ils planchent sur la musique d'*Inspecteur Gadget*. Les deux œuvres sont d'ailleurs musicalement assez proches. L'enregistrement s'effectue en quelques semaines au *Sound Connection Studio* de Los Angeles. Le studio de Saban est alors en vogue ; de nombreux artistes comme Johnny Hallyday, Véronique Sanson ou Alain Chamfort viennent y bénéficier des compétences des musiciens américains. À cette époque, on n'utilise pas encore l'ordinateur, tout est réalisé avec des machines spécifiques et analogiques, d'immenses tables de mixage encombrantes et coûteuses. L'enregistrement sonore est réalisé sur magnétophone à bandes magnétiques, des bobines de 18 cm de diamètre. Levy joue de la guitare, de la basse et du clavier,

Le synthétiseur Prophet-5.

Le synthétiseur Odyssey.

La boîte à rythmes LinnDrum.

mais d'autres musiciens l'accompagnent. **Nicholas Carr**, qui passe son temps à chanter, est batteur et ingénieur du son ; **Steve Rucker** est un fantastique pianiste et s'occupe de tous les arrangements musicaux. Sans oublier **Sheridan Wolf Eldridge**, **Andrew Dimitroff** et **Noam Kaniel** qui, grâce au succès de son tube *Goldorak*, a été un tremplin pour toute l'équipe de Saban Records…

## Montage musical

Une fois l'enregistrement terminé, on envoie les bandes en France. Elles arrivent chez Karina Films, la société de **Claudio Ventura** qui, avec son assistant **Pierre Chabal** et sous la supervision de Deyriès, dirige le montage musical et le mixage final des épisodes. C'est sa première collaboration avec DIC. Celui-ci raconte : « Le cahier des charges exigeait de mettre le plus de musique possible. Ce qui est très joli. Il fallait des musiques qui conviennent, avec des effets sonores appuyés. Et ç'a été une joie de faire cela. C'était en complète harmonie avec Deyriès. J'assistais au mixage des musiques qu'on tentait de fondre, quand il y avait un coup de vent, que les personnages étaient sur le bateau, qu'il y avait des vagues, etc. On essayait d'arranger la mer, la musique, c'est du mixage classique. » En effet, la musique est très présente tout au long de la série. La bande originale des *Mystérieuses Cités d'or* constitue un élément essentiel de succès, ancrée aujourd'hui dans la mémoire collective. Elle permet de se replonger dans l'ambiance de la série. C'est aussi ça le pouvoir magique de la musique.

Arriving in the City.

[1] Le 45 tours, sorti à Noël 1981, est certifié disque de platine (plus d'un million d'exemplaires vendus) et 2e meilleure vente de *single* dans la catégorie générique TV, après le *Goldorak* de Noam en 1978, des mêmes compositeurs.

[2] Il sera plus tard l'interprète des génériques de *Jayce*, *Mask*, *Pole Position*, etc.

[3] Il composera les musiques de *La Bande à Picsou*, *Les Bioniques*, *Bomber X*, *Visionaries*, etc.

## Sources d'inspiration de la musique des *Mystérieuses Cités d'or*

La musique des *Mystérieuses Cités d'or* puise une partie de ses sources dans les musiques que Bernard Deyriès avait utilisées pour le pilote présenté au MIP-TV de 1982 :

• The Moody Blues : « The Voyage »,
de l'album *On the Threshold of a Dream* (1969).
• Los Calchakis : « Amenecer Andino »,
de l'album *Mystère des Andes* (1971).
• Neil Diamond : « Prologue »,
de l'album *Jonathan Livingstone Seagull* (1973).
• The Alan Parsons Project : « Genesis Ch.1. V.32 »,
de l'album *I Robot* (1977).
• Jeff Wayne : « The Eye of the War »,
« Horsell Common And The Heat Ray » et « Dead London »,
de l'album *War of the World* (1978).

Mais d'autres morceaux de ces œuvres ont pu inspirer Shuki Levy. Par exemple, sur le *War of the World* de Jeff Wayne, on retrouve des sonorités très proches de ces flûtes si particulières dans les *Cités d'or*, notamment sur le magnifique morceau « Forever Autumn ». L'ensemble de l'œuvre est un petit bijou de l'opéra rock. Levy a également puisé dans ses propres compositions pour son duo Shuky et Aviva. Citons par exemple les chansons « Je t'aime un peu trop » (1975), « Viens que je t'embrasse » (1976), « Fête l'amour » (1976), « Prends ma chemise » (1976), dans lesquelles on reconnaît des mélodies ou des rythmes semblables à certains morceaux des *Cités d'or*. Enfin, Deyriès mentionne également comme référence Anton Dvorak et sa « Symphonie du Nouveau Monde » (1893).

# Doublage, les dessins prennent de la voix

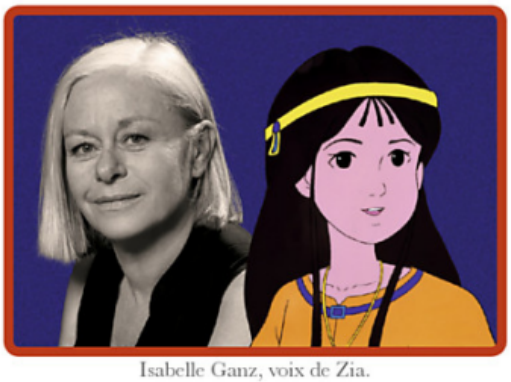
**Autre étape de la postproduction : la postsynchronisation ou doublage. À présent que les personnages sont animés, il leur faut une voix pour exprimer leurs sentiments et réagir aux situations qu'ils vont rencontrer. Lumière sur ces artistes de l'ombre !**

Jacques Barclay, directeur du doublage français des *Mystérieuses Cités d'or*.

Aussi familière soit-elle, la voix évoque d'emblée une harmonie, un caractère, une force intuitive, une personnalité à part entière. Outre la spécificité du *design* du personnage, la voix élabore, dessine et affine les facettes du protagoniste, lui permettant d'exprimer et de percevoir des émotions, de prendre vie pour susciter la sensibilité du spectateur… Le doublage est une technique particulière. On fait appel à de vrais comédiens qui se produisent par ailleurs au théâtre ou au cinéma. Pour *Les Mystérieuses Cités d'or*, le producteur **Jean Chalopin** et le réalisateur **Bernard Deyriès** veulent donner un maximum d'attention à cette partie de la production. Dès 1982, Deyriès demande à **Jacques Barclay** et **Hubert Noël**, qui avaient travaillé sur *Ulysse 31*, de prendre la direction du doublage[1] de la série. Barclay dirige alors le pilote, puis partage son travail avec Noël pour le reste de la série. Pour chaque épisode, ils retranscrivent les dialogues écrits par Chalopin et Deyriès sur une *bande rythmo**. Lors de l'enregistrement des voix, cette bande sera projetée en synchronisation avec le mouvement des lèvres des personnages.

## Le casting principal

La version française est réalisée par la société de Barclay, S.T.A.R.T. (Société de travaux artistiques et techniques[2]), l'une des plus grandes sociétés de doublage du moment, dans les studios Marignan du 18e arrondissement de Paris (bâtiments aujourd'hui détruits). Afin de donner une voix à Esteban et ses amis, Barclay organise un casting pour trouver les perles rares. Les enfants comédiens ne travaillant que le mercredi, ce sont souvent des femmes qui doublent les rôles de jeunes. Néanmoins, elles ne sont pas nombreuses. Pour Esteban, **Jackie Berger** est toute trouvée. Elle a alors déjà prêté sa voix à une grande quantité de petits garçons de dessins animés, dont Cid dans *Tom Sawyer*, Matthias dans *Rémi sans famille* ou bien Télémaque dans *Ulysse 31*, en remplacement de Fabrice Josso. Pour Zia, la comédienne de théâtre **Isabelle Ganz** se voit endosser un premier grand rôle pour une série, alors qu'elle n'a qu'une vingtaine d'années. Enfin pour Tao, **Odile Schmitt** fait également ses premiers grands pas dans le doublage. Tout comme Isabelle, Odile a un sacré tempérament dont elle se sert pour le doublage de personnages souvent déjantés. Les rôles de Mendoza, Pedro et Sancho sont tenus par



Isabelle Ganz, voix de Zia.

Jackie Berger, voix d'Esteban.

Odile Schmitt, voix de Tao.

Pierre Hatet, voix principale du commandant Gomez.

des acteurs de théâtre : **Jean-Claude Balard**, **Jacques Ferrière** et **Francis Lax**.

Début 1983, le casting principal est constitué et l'équipe peut enfin prendre les rênes du doublage. À cette époque, on s'efforce de bien doubler un épisode et l'équipe aborde cette tâche avec un certain souci de rigueur, mais dans une ambiance conviviale. Odile Schmitt raconte les débuts : « Tout était écrit. On avait quelques renseignements sur les caractères de chacun des personnages et c'était à nous après de faire des propositions. Une fois qu'on avait trouvé notre personnage, le texte était sur la *bande rythmo** qui défilait et on n'avait plus qu'à s'imprégner de l'image. »

Évelyn Séléna, narratrice des résumés d'épisodes.

La présence de comédiens jeunes et dynamiques permet une bonne entente. Odile Schmitt se souvient : « C'était mon premier travail, et quel travail ! L'ambiance était tellement extraordinaire sur le plateau, avec les comédiens, nos employeurs, le réalisateur, qui a assisté à l'enregistrement des premiers épisodes, pour voir si on faisait bien le travail. » Jackie, Isabelle et Odile sont depuis de grandes amies, comme les trois héros. Bernard Deyriès ajoute : « Quand je lançais les premiers enregistrements des *Cités d'or*, ça me rassurait de savoir qu'il y avait une bonne équipe qui en assurait le doublage. En France, je suivais le montage de la musique. Mais je préparais en même temps *Les Minipouss*, par exemple. On passait d'une série à l'autre. »

Jacques Ferrière, voix de Pedro.

## Les rôles secondaires

Les seconds rôles bénéficient eux aussi d'une remarquable interprétation, comme celle étonnante du bourru Gaspard, incarné par **Pierre Garin**, ou bien le jeu clownesque d'Hubert Noël lui-même, dans le rôle de Pichu. **Saddy Rebbot**, qui a été dirigé par Jean-Luc Godard dans le film *Vivre sa vie* aux côtés d'Anna Karina, double Gomez en remplacement de **Pierre Hatet** à la fin de la série ; **Patrick Poivey** (la voix de Bruce Willis et de Tom Cruise) interprète un soldat ; l'impressionnante et charismatique **Lita Recio** double la perfide Omuro ; **Céline Monsarrat** (la voix de Julia Roberts) incarne la jeune Lana et **Roger Carel** se prête au jeu en revêtant le rôle d'un navigateur, en duo avec **Jean Topart** pour un documentaire.

Francis Lax, voix de San San… Sancho.

La narratrice **Évelyn Séléna** (la voix de Meryl Streep et Glenn Close, ou de Sue Ellen dans la série *Dallas*) prend en charge les résumés des épisodes précédents et les bandes-annonces des suivants. Auparavant, elle était la voix de l'ordinateur Shyrka, du vaisseau d'*Ulysse 31*. Jean Topart et Évelyn Séléna sont enregistrés à part, seuls, pour être parfaitement concentrés. Une session leur suffit pour plusieurs épisodes, contrairement aux autres comédiens qui participent à plusieurs sessions pour un seul épisode. Bernard Deyriès précise : « Connaissant depuis longtemps le travail du comédien Jean Topart, au cinéma comme à la télévision, du temps d'*Ulysse 31*, je l'avais proposé pour faire la voix de Zeus. Suite au succès de la série et à son excellente prestation, c'est tout naturellement qu'on l'a repris pour être le narrateur des documentaires des *Mystérieuses Cités d'or*. Avec son timbre si particulier, il a enchanté plusieurs générations de téléspectateurs. Il en va de même pour Évelyn Séléna, la récitante des résumés et des annoces des prochains épisodes des *Cités d'or* destinés à accrocher les enfants devant leur écran. »

## Changements de rôles

Globalement, le doublage du dessin animé est une belle réussite, puisque les principaux protagonistes sont doublés chaque fois par leur comédien attribué, ce qui permet au spectateur de se familiariser avec la voix. Cependant, certains artistes ne suivent pas leur personnage, comme Pierre Hatet. **Séverine Morisot** qui incarne Maïna, est également remplacée par **Marie-Françoise Silière** dans les derniers épisodes. Ces changements de voix s'expliquent par le manque de disponibilité des comédiens, souvent sur d'autres séries en même temps. Par ailleurs, certains comédiens doublent plusieurs personnages. Hubert Noël, par exemple, se glisse dans la peau de beaucoup de personnages secondaires. Francis Lax, qui a un énorme talent, dispose d'une palette de voix très étendue qui lui permet de doubler plusieurs

Jean-Claude Balard, voix de Mendoza.

personnages. Toutefois, Jacques Barclay veille à ne pas attribuer deux rôles à un comédien dans le même épisode. De plus, il y a toujours une distance de plusieurs épisodes entre la première apparition du comédien dans un rôle et sa deuxième apparition dans un autre rôle. C'est le cas de **Roger Lumont** qui interprète Perez au début de l'aventure, puis Kraka chez les Incas. De même, **Georges Atlas** interprète à la fois les Espagnols Alvarez et Andréa, mais aussi le chef urubu Kuruga et le Maya Chiholtohun. Ces répétitions passent toujours inaperçues dans l'évolution de la série. Ce qui se conçoit aisément car les directeurs artistiques ne sont pas à court d'acteurs, et font généralement appel à des amis, au professionnalisme reconnu. S'ils conviennent, il est naturel qu'on leur demande de revenir…

Le doublage français des *Mystérieuses Cités d'or* est digne de celui d'un film de cinéma, où l'on prend en général plus de temps. En effet, un épisode est doublé en deux ou trois jours. L'équipe de postsynchronisation s'est investie à fond pour un résultat de bonne qualité. Les comédiens, les techniciens et les directeurs artistiques ont formé une équipe de choc dont on peut sentir l'intérêt sincère porté au dessin animé : Jackie Berger a adoré son personnage, Odile Schmitt et Isabelle Ganz se sont amusées, tout comme Jean-Claude Balard, qui se souvient du dessin animé en le nommant « Les Caravelles d'or ». Le doublage invite le spectateur dans un monde tout en sonorités, en expressions, en intonations, où le jeu de l'acteur transcende le rapport psychologique du personnage. Pour *Les Mystérieuses Cités d'or*, on peut affirmer que cet univers si obscur aux yeux des professionnels y trouve ses lettres de noblesse.

[1] Souvent désignée par la direction artistique, à ne pas confondre avec celle des décors.

[2] Société de doublage créée en 1972, remplacée depuis 1997 par Libra Films, également dirigée par Jacques Barclay.

## Le mixage final

Une fois que les comédiens ont enregistré un épisode, il faut tout mixer : la musique, les bruitages et les voix. Cette opération est réalisée au sein de la société Karina Films, dirigée par **Claudio Ventura**. On utilise une table de montage CTM, appareil mécanique qui permet de mixer les bobines vidéo et audio. Les bobines y sont placées à la verticale. Cette machine possède également un dérouleur de bandes vidéo et deux ou trois dérouleurs de bandes audio, deux pour la lecture, un pour le mixage. Au cœur de la table, un moteur entraîne un axe commun où toutes les bandes sont mixées...

Le directeur de production, **Max Saldinger**, donne quelques précisions sur le travail effectué : « Pour les comédiens, on mettait une demi-journée par épisode. Après, on procédait au mixage de la musique et des bruits fournis par les Japonais. Le mixage d'un épisode s'effectuait en une demi-journée aussi, ça allait assez vite ! » Au final, un épisode tient sur deux bobines de 16 mm, seul format accepté par Antenne 2, à l'époque de la première diffusion.

karina films

Table sur laquelle les épisodes étaient montés à Paris.

# Les secrets des génériques

**Dernière étape de notre voyage au cœur de la production des *Mystérieuses Cités d'or*, et pas la moindre, puisque c'est probablement ce qui reste dans la majorité des esprits : les génériques. Outre la chanson inoubliable, ils sont truffés de merveilles technologiques aujourd'hui dépassées, mais toujours efficaces.**

## L'introduction

« Le XVI[e] siècle, des quatre coins de l'Europe, de gigantesques voiliers partent à la conquête du Nouveau Monde… » Vous connaissez probablement la suite !

À l'évocation de ces paroles, vous revoyez peut-être aussi ces images d'un zoom gigantesque qui commence depuis le fin fond des étoiles, pour terminer sa course effrénée au centre de la Terre, où une Cité d'or révèle le logo de la série. L'ambiance mystérieuse de cette introduction magnifique est superbement soulignée par les vagues musicales de **Haïm Saban** et **Shuki Levy**, ainsi que par la voix rocailleuse du narrateur **Michel Paulin**. Les images, d'un réalisme époustouflant, ont été réalisées au sein d'un département technique de NHK, qui dispose alors des dernières technologies de création d'effets visuels. En 1982, les effets numériques n'en sont qu'à leurs balbutiements et restent encore très coûteux pour un rendu qui n'égale pas encore celui des effets réalisés de manière analogique. Ils font par exemple leur entrée au cinéma avec le film *Tron*. La séquence d'introduction des *Mystérieuses Cités d'or* est alors uniquement constituée d'effets optiques et d'animation dirigée par ordinateur.

Le champ d'étoiles, malheureusement peu visible dans la version française, est le fruit d'un synthétiseur vidéo, le fameux Scanimate, créé par **Lee Harrison III** (1929-1998), pionnier de l'animation électronique. Commercialisé en 1969 par la Computer Image Corporation (CIC) de Denver, l'appareil, qui tient la place d'une grosse armoire, est grandement exploité jusqu'au milieu des années 80, pour de nombreuses animations à la télévision, dans des publicités, des habillages de chaînes ou de programmes. Celui de CIC a notamment fourni les images de synthèse des génériques d'*Ulysse 31*. Une autre société, Image West (IW), à Hollywood, acquiert l'appareil. Elle va

Le Scanimate, ordinateur analogique dédié à l'animation (© David W. Sieg).

créer des centaines de logos animés légendaires, et des effets spéciaux pour la télévision et le cinéma, principalement entre 1978 et 1982. L'exemple le plus connu est l'animation de l'Étoile de la mort, dans le premier *Star Wars*. **Ron Hays** (1945-1991), artiste en effets visuels chez IW, réalise le film *Music Image Odyssey* (1979), compilation de musique classique et électronique, d'infographie, d'art et de vidéo. Il conçoit également de nombreuses séquences titres pour le support LaserDisc[1]. L'une d'elles, réalisée pour la présentation du logo de l'éditeur Pioneer, est reprise pour *Les Mystérieuses Cités d'or*. L'utilisation du Scanimate est un luxe pour les productions de l'époque. Étant donné sa taille imposante et son coût élevé[2], seules 8 unités sont construites. Les chaînes RTL et NHK en acquièrent chacune un exemplaire. Au cours des années 80, les images de synthèse directement générées par ordinateur le remplacent peu à peu.

Revenons au générique des *Mystérieuses Cités d'or* ! Au milieu des étoiles, apparaissent successivement une nébuleuse, une galaxie, puis la Terre et la cordillère des Andes. Ces éléments sont peints sur *cellulo**, filmés séparément, puis superposés aux étoiles. Le paysage saisissant des Andes est un grand décor peint sur un support au format raisin (65 x 50 cm) sur lequel la caméra plonge. Le dessin est conçu de manière plus détaillée vers le centre, où se termine la séquence de zoom. Les artistes ont poussé le souci de la précision jusqu'à dessiner les briques du temple dans lequel semble foncer la caméra ! La chute dans le souterrain combine deux techniques cinématographiques. Un cache, puis un contre-cache[3] permettent de filmer les deux côtés du gouffre séparément, selon le principe du

Michel Paulin et le monolithe El Lanzón de l'introduction.

*compositing**. L'effet de *travelling* sur chaque côté est réalisé par un système de caméra *slit-scan*, procédé photographique adapté au cinéma à la fin des années 60 par **Douglas Trumbull** pour la séquence du voyage spatial, dans le film de **Stanley Kubrick** (1928-1999), *2001, l'Odyssée de l'espace* (1968). Trumbull avait lui-même perfectionné une technique mise au point quelques années plus tôt par **Jordan Belson** (1926-2011), notamment pour son film *Allure*, en 1961, qualifié de « cinéma abstrait »[4]. Ce genre d'effet est repris dans de nombreux films ou séries des années 70 et 80, comme *Doctor Who* ou *L'Âge de cristal*, pour n'en citer que deux. Ce procédé combine deux mouvements filmés image par image : celui de la caméra et celui du sujet filmé, en l'occurrence une image. Pour la série qui nous intéresse, on a choisi une photo qui provient d'un couloir étroit de la cité inca Chavín de Huántar, au nord du Pérou. On y reconnaît d'ailleurs le monolithe El Lanzón qu'on aperçoit un instant sur la gauche.

Au bout du tunnel, apparaît ce qui pourrait s'assimiler au noyau terrestre, symbolisé par des points lumineux. Ils sont réalisés sur un *banc-titre**, par une feuille noire trouée en plusieurs endroits et rétroéclairée. Tout cela est bien sûr finement calculé et réglé au millimètre près. Les rayons lumineux qui suivent sont issus d'un effet *slit-scan* avec un long temps de pose sur chaque prise de vue, ce qui donne le même effet que les phares d'une voiture sur une photo de nuit. La Cité d'or qui se présente alors résulte d'un montage de plusieurs photos de cités précolombiennes, principalement Chichén Itzá, au Mexique. L'ensemble est rétroéclairé, et la caméra est probablement parée de divers filtres optiques pour donner cet aspect brillant et doré.

Peut-on attribuer une signification à cette introduction ? C'est peut-être le voyage d'extraterrestres arrivant sur notre planète pour une raison inconnue. C'est peut-être aussi un message des auteurs nous indiquant qu'il est temps de quitter les étoiles pour revenir sur terre et conter des histoires un peu plus profondes. En effet, au début des années 80, les œuvres galactiques sont légion, au cinéma ou à la télévision. Le texte français de cette introduction, écrit par **Jean Chalopin**, est d'ailleurs très poétique et mystérieux. Celui de la version japonaise précise que récemment, grâce à une photo prise par un satellite américain, on a découvert un étrange site enfoui dans la jungle amazonienne qui pourrait être la fameuse Cité d'or, l'Eldorado. On fait ainsi référence à une découverte de 1975, des « pyramides » de Paratoari, dans le parc national du Manú, au sud-est du Pérou. Mais en 2001, l'explorateur français **Thierry Jamin** a pu atteindre ces pyramides et se rendre compte qu'elles étaient d'origine naturelle…

## Le générique

« Enfant du Soleil, tu parcours la terre, le ciel… » Après l'introduction qui a planté le décor, le générique présente les personnages principaux : Esteban, Zia, Tao, ainsi que le navire Solaris et le Grand Condor. Ils sont animés au milieu de vestiges précolombiens d'un rendu assez particulier. En effet, les éléments du décor résultent de la superposition de films en

Intégration d'animation, de photos colorisées et de prises de vues réelles.

prise de vue réelle, pour le ciel et les nuages ; avec des montages de photos noir et blanc à fort contraste et colorisées pour les monuments. Les clichés ainsi transformés sont ensuite animés et filmés sur le *banc-titre*, toujours avec le système du cache et du contre-cache, pour protéger sur la pellicule la zone réservée au film du ciel. Les deux pellicules sont ensuite mixées. Tous les éléments de décors du générique sont traités de la sorte, dans le département technique de NHK. Le reste correspond à de l'animation pure, comme pour les épisodes, et est donc réalisé par le studio Pierrot.

À l'instar de la bande originale, la chanson qui accompagne ces belles images a été écrite et composée par Saban et Levy. Au moment de leur confier cette tâche, le réalisateur **Bernard Deyriès** leur donne quelques indications. Pour l'introduction, il propose le morceau intitulé « Le Jardin »[5] issu de la fantaisie lyrique *L'Enfant et les sortilèges*, de **Maurice Ravel** (1875-1937). Une musique toute en douceur, énigmatique, comme doit l'être celle des *Mystérieuses Cités d'or*. Pour le thème principal, en revanche, il faut quelque chose d'entraînant, lié à l'aventure et à l'enfant du Soleil. Et c'est ainsi qu'on obtient l'alliance parfaite entre des rythmes andins, des paroles simples mais efficaces, des chœurs d'enfants et la voix sublime du regretté **Jacques Cardona** (1946-2008). Laissons-lui le mot de la fin pour nous raconter le déroulement de l'enregistrement : « Au début du mois d'avril 1983, mon ami Haïm Saban m'appelle. Il venait d'installer ses studios à Los Angeles avec Shuki et Noam. Il m'a demandé de le rejoindre pour enregistrer les génériques en version française de plusieurs séries, et j'ai accepté tout

Haïm Saban, Jacques Cardona et Shuki Levy à Los Angeles (1983).

de suite. Quand je suis arrivé, les paroles étaient écrites. La préparation a été courte, je n'ai même pas appris le texte, je l'avais devant les yeux. De temps en temps, je faisais quelques petites corrections. Nous avons travaillé pendant quinze jours et quinze nuits, moi en studio, casque sur l'oreille, lui dans son bureau, en train de terminer les textes des chansons ! J'étais seul pour l'enregistrement. Les chœurs étaient déjà enregistrés. Ce sont des chœurs de Chicanos, à la fois américains et mexicains. Noam a dû faire des chœurs avec moi et Shuki venait de temps en temps voir si tout se passait bien. Nous n'avions alors que quelques dessins pour toute référence. Mais à la fin des séances, nous avons bien senti que le potentiel était énorme. J'ai chanté *Les Cités d'or*, mais aussi *Inspecteur Gadget*, *Ulysse 31* [« Ulysse revient », NdA], *Le Secret des Sélénites* [version anglaise, NdA], *Lucky Luke* et la série *Franck chasseur de fauves*. Un vrai marathon ! »

Ce générique, devenu mythique, trotte dans la tête de tous ceux qui ont suivi la série[6]. La chanson est reprise pour le générique de fin (à un « tou bou dou dou dou » près !)[7]. Entièrement réalisé en animation, sur fond de velours, très sobre et plein de poésie, il conclut admirablement le voyage des enfants qui partent vers d'autres horizons. Nous allons faire de même en quittant le monde secret (un peu moins, maintenant !) de la production, pour guider nos pas vers la richesse et l'histoire des *Mystérieuses Cités d'or*.

[1] Support vidéo analogique commercialisé en 1978 et supplanté par le DVD au début des années 2000. Il a connu un certain succès aux États-Unis et au Japon, moindre en Europe.

[2] Dans les années 70, le Scanimate est vendu 1 million de dollars, soit plus d'1 million d'euros.

[3] Procédé découvert par Georges Méliès et perfectionné pour le film *L'Homme invisible*, de James Whale (1933).

[4] Conférence du 16 mai 2011 à la cinémathèque française : *Avant / après 2001 : Kubrick et la recherche de la nouveauté*, par Pierre Berthomieu.

[5] Sur certaines éditions, le titre change. Le morceau se trouve en 2e partie, avant la réplique « Ah ! Quelle joie de te retrouver, Jardin ! ».

[6] Il est classé meilleur générique français de dessin animé à l'*Anime Grand Prix* du magazine *AnimeLand*, depuis sa création en 1994.

[7] Étonnamment, une version instrumentale a été produite mais pas utilisée.

## Le logo de la série

Le logo original des *Mystérieuses Cités d'or* a été dessiné à Paris, au sein du studio DIC, au cours de l'année 1982. Il a été conçu par le réalisateur Bernard Deyriès et finalisé par les graphistes du studio. Les lettres utilisées proviennent d'un alphabet existant, une police de caractères du genre western dite « égyptienne ». Le O est remplacé par le médaillon, symbole emblématique de la série. Deyriès nous en dit davantage : « La mode était aux génériques avec des blocs ayant un peu de volume. On a donc fait ajouter du relief dessus. Je m'en suis beaucoup occupé parce que c'était mon premier métier, j'aimais beaucoup l'art graphique en général. » L'incrustation du titre dans le générique, et de tous les noms qui défilent dans le générique final a été réalisée par la société Ercidan Films, dirigée à l'époque par **Luc Belin**. Ces éléments venaient en surimpression des images fournies déjà montées. Aujourd'hui, on peut trouver la police utilisée sous le nom « Egyptian Bold condensed ». En 1999, un fan anglais de la série l'a reprise et adaptée, en lui ajoutant par exemple le médaillon du Soleil, et a ainsi créé une police de caractères spécifique à la série. C'est d'ailleurs celle dont nous nous sommes servis pour le logo de ce livre.

Première publication du logo, dans le magazine *Image par image* n°2 (4e trimestre 1982), magazine du fan-club d'*Ulysse 31*.

Partie II

# À LA DÉCOUVERTE DES *CITÉS D'OR*

Qui n'a jamais rêvé de partir vers la grande aventure, hisser la grand-voile et s'embarquer pour une destination inconnue ? Nous sommes au cœur du XVI[e] siècle, à l'ère des grandes découvertes, époque où les Incas, Mayas et Aztèques peuplaient le Nouveau Monde.

Lorsque j'écrivais les paroles rendues célèbres par la voix inoubliable de Michel Paulin, j'étais loin de me douter que *Les Mystérieuses Cités d'or* allaient devenir une série culte en France comme dans beaucoup d'autres pays. D'autant plus qu'au début, tout semblait s'y opposer.

Mitsuru Kaneko venait d'acquérir les droits du livre de Scott O'Dell et avait proposé à NHK de produire une série s'inspirant de ce livre. Mais NHK n'avait pas les moyens de financer seule ce projet, et j'avais proposé à Mitsuru de trouver une solution en France. Mais comme aucune chaîne n'était intéressée, c'est finalement la CLT (RTL) qui accepta de cofinancer avec NHK la production que MK (la société de M. Kaneko) et DIC (ma société) coproduiraient.

Bernard Deyriès, complice créatif de toujours, se joignit alors à Mitsuru et moi, et nous nous mîmes au travail. Innocemment convaincus que l'histoire que nous racontions était assez puissante pour rallier tout le monde à cette aventure, ni la CLT ni moi n'avions imaginé que nous aurions pu avoir la moindre difficulté à placer cette série. Cependant, une fois produite, les chaînes françaises continuèrent malgré tout à refuser de l'acquérir, parce qu'il s'agissait d'un feuilleton, et que les diffuseurs n'y croyaient pas…

Lorsque cette série apparut à la télévision française, nous étions loin d'imaginer à quel point ce rendez-vous allait devenir incontournable. Alors que nous l'écrivions et la produisions, c'était aussi une page importante de notre vie qui s'écrivait. Sans doute l'épopée de nos trois jeunes héros emprunte-t-elle un peu à celle que nous avons vécue. On retrouve dans nos parcours respectifs cette idée de conquête du monde, sans frontière, à une période où tout nous semblait possible. Et comme pour Esteban, Zia et Tao, malgré le temps et la distance, la force de l'amitié et de la passion qui nous avait unis, Bernard Deyriès, Mitsuru Kaneko et moi-même, est restée intacte…

Jean Chalopin
Le 4 mars 2013
Tokyo, Paris, Los Angeles

# Les personnages principaux

**Après une première partie teintée d'archéologie télévisuelle, ouvrons les portes du musée des *Mystérieuses Cités d'or*. Commençons notre visite par la galerie des personnages principaux. Loin des superhéros aux pouvoirs surnaturels, ce sont des êtres humains attachants, avec leurs forces et leurs faiblesses, qui interagissent avec leur environnement. En voici quelques *model-sheets** et *cellulos** originaux, agrémentés des portraits de leurs voix françaises.**

## Esteban, fils du Soleil

Esteban est un petit garçon d'origine mystérieuse. Sauvé d'un naufrage dans l'océan Pacifique vers l'âge de 2 ans par un membre de l'expédition de Magellan, élevé à Barcelone par le père supérieur de la cathédrale, il est surnommé le « Fils du Soleil » car il possède le don de chasser la pluie et de faire apparaître l'astre solaire. À 12 ans, il rencontre l'homme qui l'avait sauvé et s'embarque avec lui pour le Nouveau Monde sur la trace de ses origines.

## Jackie Berger, la voix d'Esteban

Native de Belgique, elle contracte dès l'âge de 20 ans le virus de la comédie et joue au théâtre pendant deux ans. Mais c'est en France qu'elle décide d'utiliser sa particularité vocale : elle peut en effet imiter facilement la voix de petits garçons ! Grâce à beaucoup de persévérance et à l'aide du comédien Francis Lax (voix de *Magnum*), Jackie commence à 24 ans, sur le film *Kramer contre Kramer* (1980), l'une des plus belles carrières du doublage français. Mais le rôle qui la marquera définitivement dans cette profession est incontestablement celui d'Esteban. Jackie a su se glisser dans la peau de ce garçon enthousiaste, intrépide et volontaire.

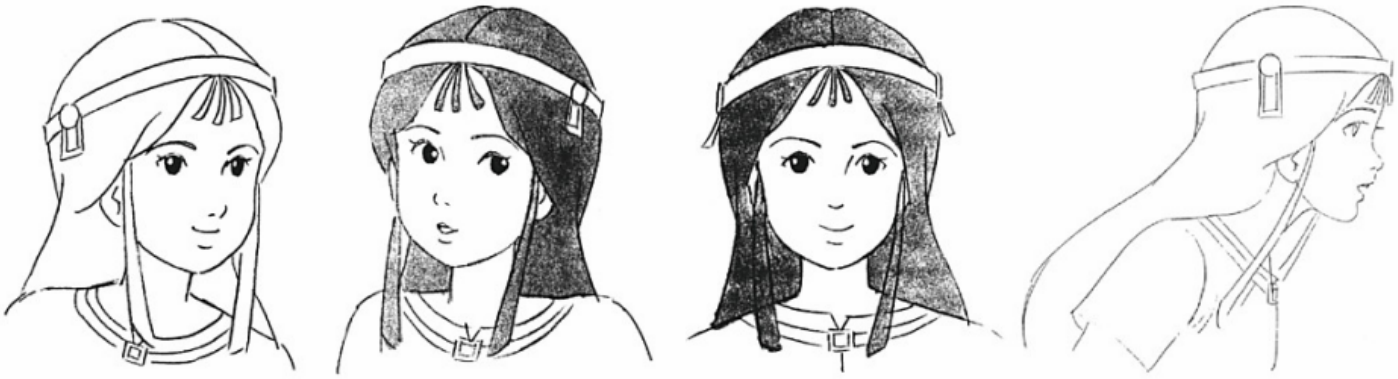
Ses impressions aujourd'hui : « Je garde peu de souvenirs de ce doublage, si ce n'est que l'ambiance sur le plateau était vraiment formidable ! Je suis heureuse de voir qu'aujourd'hui, *Les Cités d'or* ont bercé plusieurs générations d'enfants et que quelque part notre travail, fait avec toute notre âme et tout notre cœur, a servi cette œuvre. Il faut dire qu'il s'agit d'une série magnifique, pleine d'aventures et de frissons, à la fois éducative, instructive, passionnante et pleine de suspense comme on savait prendre le temps d'en faire pour les enfants ! »

## Esteban nu

Après son arrivée au Vieux Pic, Esteban prend un bain, plonge tout nu dans le bassin et pourchasse un poisson. Selon Hiroshi Kawabata, directeur d'animation, l'équipe française tenait à ce que l'on n'aperçoive pas les parties génitales du petit garçon, alors que pour les Japonais, c'était un moyen de prouver aux enfants qu'Esteban était comme eux et non un dieu. On a donc imaginé un stratagème pour qu'on ne les voie pas. Le corps d'Esteban est en effet légèrement tourné, et des bulles masquent les parties sensibles.

## Zia, fille du peuple inca

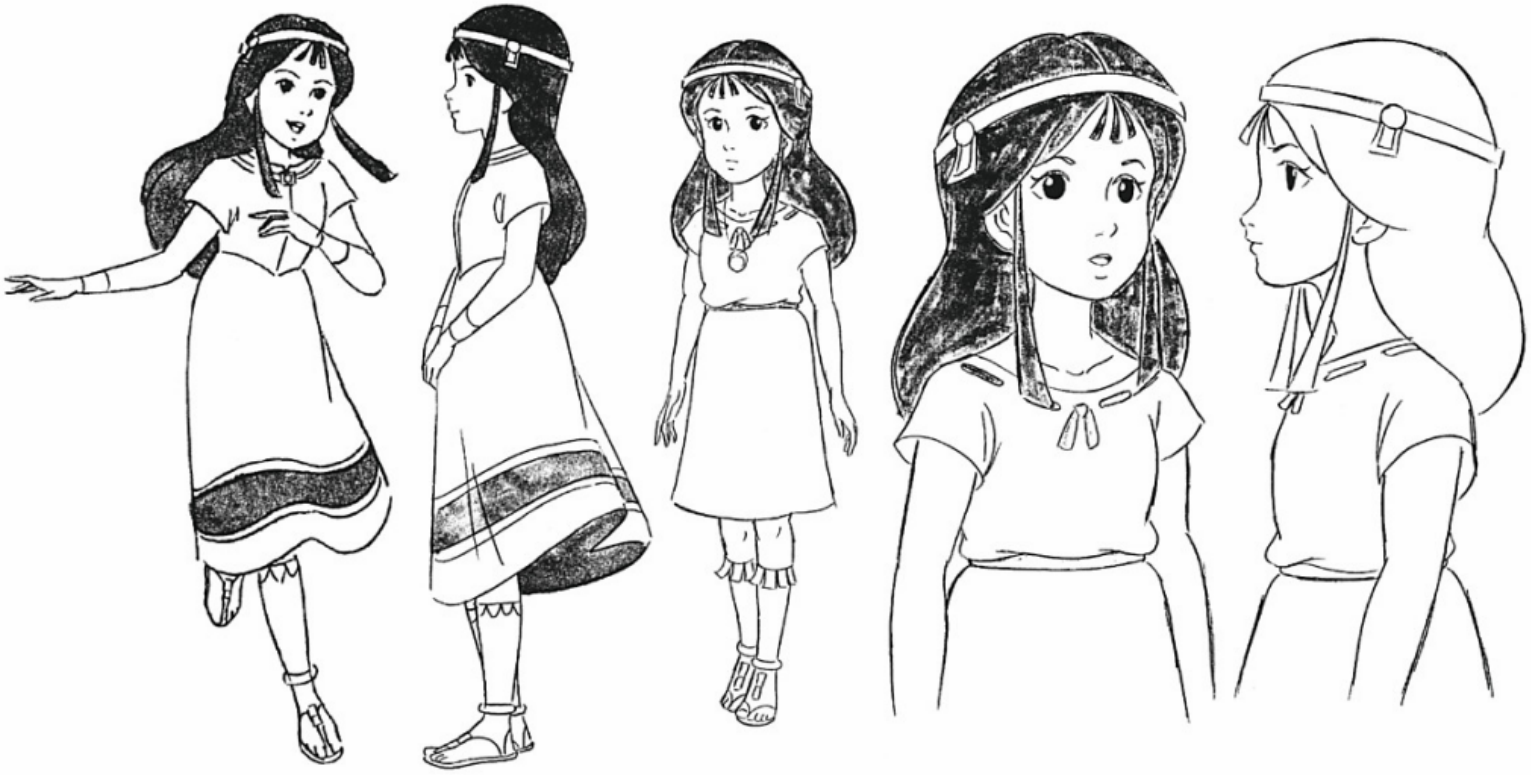
Zia est la fille d'un grand prêtre inca. Enlevée à l'âge de 7 ans par les conquistadors sur l'ordre de Pizarro, elle passe quelques années à Barcelone, parmi les suivantes de la princesse espagnole Margarita. À 11 ans, elle est ramenée dans son pays pour guider les Espagnols jusqu'aux Cités d'or. Lors du voyage, elle rencontre Esteban et formule l'espoir de retrouver les siens. Elle porte autour du cou le même médaillon que lui mais aucun des deux n'en connaît la signification.



## Isabelle Ganz, la voix de Zia

Très jeune, Isabelle Ganz prend des cours de théâtre et débute par deux petits rôles au cinéma et à la télévision. Comédienne talentueuse aux multiples facettes, elle partage sa carrière entre la télévision, le cinéma, la radio, le théâtre et le cirque. Elle s'initie au doublage en 1973 sur des dessins animés, avec en particulier Sœur Maria (en remplacement de Francine Lainé) dans *Candy*, et la discrète et charmante Zia, pour laquelle elle prête sa voix fraîche de petite fille. Toute en retenue, Isabelle a interprété une Zia douce, délicate et pleine de sagesse.

Ses impressions aujourd'hui : « Comme pour la plupart des doublages, j'ai été prise sur essais. C'était assez différent des autres séries habituelles, car il y avait une partie de création française. J'ai gardé un très bon souvenir de toute l'équipe de comédiens ; de plus, j'aimais la manière dont la série était construite, autour d'une histoire un peu éducative. C'était également très agréable à doubler ! »



## Tao, descendant de l'empire de Mu

Tao est l'unique descendant d'une ancienne civilisation aujourd'hui disparue : l'empire de Mu. Il a 13 ans quand il rencontre Esteban et Zia, et part avec eux sur la trace de ses ancêtres. Il emporte avec lui un vase d'or mystérieux et un livre rassemblant diverses connaissances de son peuple.

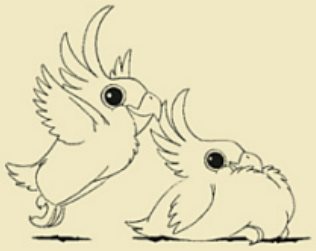
## Pichu, perroquet de compagnie

Pichu le perroquet, animal de compagnie de Tao, apporte une aide précieuse au petit groupe. Il vole au-devant de l'inconnu et surtout donne l'alerte en cas de danger. Il plaît généralement aux enfants, car il est drôle. C'est l'exemple type du *comic relief* (« soulagement par le rire »), personnage généralement secondaire et pas forcément humain récurrent dans les dessins animés, pour distiller un peu d'humour et ainsi dédramatiser les situations tragiques.

## Odile Schmitt, la voix de Tao

Pour Odile Schmitt, la vocation de comédienne apparaît dès l'enfance. Après des études rapides mais brillantes, elle entre au conservatoire de Strasbourg à sa majorité. En 1979, elle commence à tourner quelques films à Paris, dont un en anglais. Pour la version française, elle apprend la technique du doublage. En 1983, elle est retenue pour prêter sa voix à Tao, un personnage qui lui offre une large palette d'intonations. Odile a ainsi composé un Tao dynamique.

Ses impressions aujourd'hui : « J'étais prise pour un long-métrage, mais le tournage ne s'est pas fait. Pour me dédouaner, le producteur m'a dit d'aller voir un monsieur qui faisait du doublage, Jacques Barclay. Ses studios étaient près de la place Clichy. Après que je me suis présentée, M. Barclay m'a demandé : « Vous savez faire les petits garçons ? » J'ai dit oui alors que je n'en avais jamais fait. «Très bien, venez demain pour passer un essai. » Et toute la soirée, avec un disque des *Misérables*, je me suis entraînée à imiter la voix de Gavroche et le lendemain, je suis allée passer l'essai. Et Barclay me dit : «Vous êtes libre pour 39 épisodes ?» C'est comme ça que j'ai démarré dans le doublage, que je n'ai plus quitté depuis. J'ai adoré doubler Tao, son caractère espiègle, enjoué, débrouillard, généreux, tendre et émouvant m'a totalement conquise. »



### Hubert Noël (1924-1987), la voix de Pichu

Élève du prestigieux cours d'art dramatique Simon, il commence une carrière dans le théâtre, puis au cinéma, dans des rôles secondaires. En 1961, il double le Capitaine Troy dans la série *Aventures dans les îles*. Par la suite, il se spécialise dans le doublage, en tant que comédien et directeur de plateau. Pour Pichu, il a su composer un personnage à la fois drôle, attachant et intelligent.

## Mendoza, le navigateur aventurier

Mendoza est un pilote-navigateur en quête de richesse, comme beaucoup d'Européens à cette époque, et l'homme fort du groupe. Dans sa jeunesse, il participe au premier tour du monde en bateau de l'Histoire, aux côtés de Magellan. C'est lui qui plonge dans la mer déchaînée pour sauver le petit Esteban. Il en profite pour lui prendre une partie du mystérieux pendentif qu'il porte. Après avoir cherché des renseignements sur ce médaillon pendant dix ans, il retrouve Esteban par hasard, la veille du départ de la flotte vers Lima et parvient à le convaincre de l'accompagner à la recherche des Cités d'or.

## Jean-Claude Balard, la voix de Mendoza

Cet homme discret et talentueux se découvre assez jeune une vocation de comédien et prend alors des cours de théâtre. Durant sa carrière, il exerce dans beaucoup de domaines du spectacle : théâtre, cinéma, télévision et radio. Dans les années 1970, il commence à pratiquer le doublage pour le cinéma et des séries télévisées. En 1981, il participe au doublage d'*Ulysse 31* (introduction, Priam, le Magicien noir), et deux ans plus tard, prête sa voix rauque inoubliable à l'énigmatique et courageux Mendoza.

**Ses impressions aujourd'hui** : « À l'époque, Jacques Barclay, patron de la société en vogue START, m'avait appelé pour passer des essais de voix. Il m'a d'abord expliqué le thème de cette série éducative et le rôle de Mendoza qui fait office de « père spirituel » dans le voyage des trois enfants à la recherche des Cités d'or au cœur du pays inca, en Amérique du Sud. En voyant mon personnage à l'écran, j'ai essayé d'être le plus fidèle possible à la version originale, comme dans tout doublage en général. J'ai gardé mon timbre naturel tout en lui ajoutant des variantes, selon les sentiments qu'il exprime. Ce qui m'a plu dans Mendoza, c'est son caractère bien trempé et le fait qu'on ne sache pas vraiment s'il est bon ou mauvais. C'est un personnage tout en nuances qui montre un certain courage, mais aussi de la malice dans sa volonté de trouver cet or précieux, tout comme les autres Espagnols ; mais il révèle peu ses sentiments... »

## La cape de Mendoza

Élément important, qui pour les Japonais représentait le côté occidental de l'époque, le symbole du héros de cape et d'épée. Selon le réalisateur Bernard Deyriès, les animateurs ont très bien travaillé sur cette cape. Dans beaucoup d'épisodes, elle a permis de faire ce qu'on appelle des « volets » : Mendoza arrive sur la caméra, sa cape vole et l'image a changé !

### Sancho et Pedro, comiques deservice

Sancho et Pedro sont deux joyeux lurons recrutés par Mendoza. À l'instar de Pichu pour Tao, ils sont les faire-valoir de Mendoza et apportent un peu de légèreté dans une histoire qui accumule les moments dramatiques (tempêtes, rencontres avec les peuples hostiles, dangers du Nouveau Monde, etc.).

### Francis Lax (1930-2013), la voix de Sancho

Francis Lax n'a jamais pris un seul cours de théâtre de toute sa vie ! Pendant de nombreuses années, en parfait autodidacte, il enchaîne les grands rôles au théâtre et au cinéma. Quand il souhaite faire du doublage, on lui confie celui de dessins animés de Hanna-Barbera et de séries japonaises. Il a prêté sa voix « caméléon » à des stars telles que Harrison Ford (l'aventurier galactique Han Solo dans *Star Wars*), Tom Selleck (le détective privé Magnum) ou David Soul (Hutch de *Starsky et Hutch*) et à divers personnages, dont Sancho.

Ses impressions aujourd'hui : « Suite au casting, Jacques Barclay, patron de START, m'a retenu pour le rôle de Sancho, tandis que Jacques Ferrière doublait Pedro. On s'est beaucoup amusés avec ces deux « trouillards » ! Cela m'a rappelé un peu mon rôle de Samy et celui de Scooby-Doo tenu par Jacques Torrens, bien des années auparavant ».

### Jacques Ferrière (1932-2005), la voix de Pedro

Jacques Ferrière fut à son époque un excellent comédien polyvalent. Doté d'un certain charisme et d'une énergie débordante, il a construit sa carrière dans différents domaines : films ou téléfilms, théâtre, mime, cabaret, opérette, écriture de sketchs et de chansons, de scénarios, production d'émissions de télévision, doublage, émissions TV et radiophoniques. Il a prêté avec succès sa voix, reconnaissable entre toutes, à de nombreux personnages de dessins animés devenus emblématiques, notamment l'hystérique Rigel dans *Goldorak*, et Pedro, personnage peureux qu'il interprète avec un timbre nasillard particulier. Il a toujours exercé son métier avec enthousiasme, faisant preuve d'un grand talent d'improvisation et de compétences variées. Les jeux de Jacques Ferrière et Francis Lax rappellent un peu ceux d'un autre duo mythique : Laurel et Hardy !

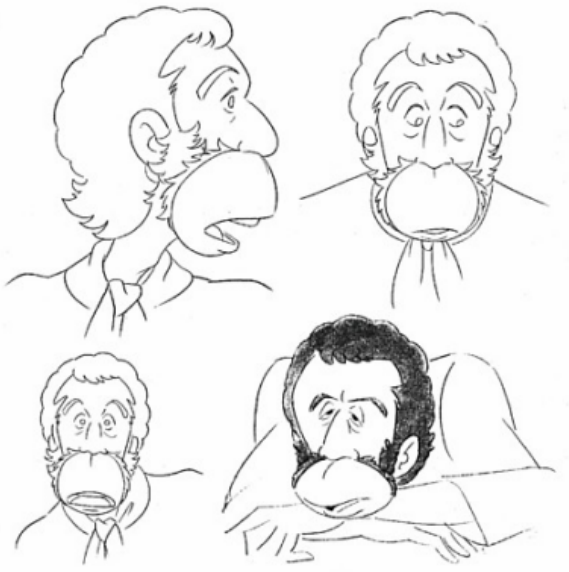


Illustration extraite du calendrier NHK de 1983, pour le mois de janvier.

# Les personnages secondaires

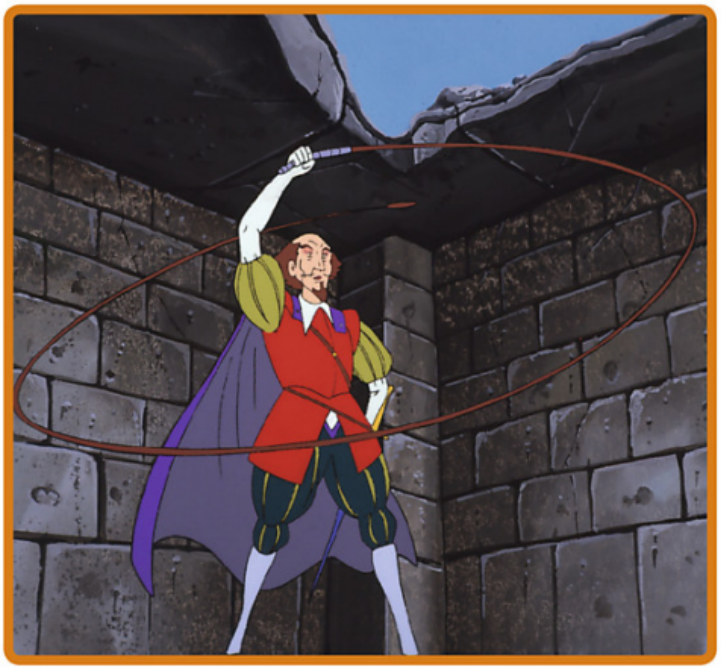
**Poursuivons notre visite par la galerie des personnages secondaires : amicaux ou hostiles, hauts en couleurs, aux personnalités parfois complexes, certains ont réellement existé.**

## Gomez et Gaspard

Premiers « méchants » de la série en termes d'ordre d'apparition, ce sont des conquistadors espagnols à la solde du gouverneur Pizarro. Le sérieux du commandant Gomez, fin stratège, est compensé par les pitreries du capitaine Gaspard, excellent bretteur, costaud mais pas très futé. Cette association de personnalités opposées en fait un duo attachant. Les deux hommes restent néanmoins prêts à tout pour atteindre leur but : trouver les Cités d'or et piller les richesses des Incas. Seul l'appât du gain les guide.

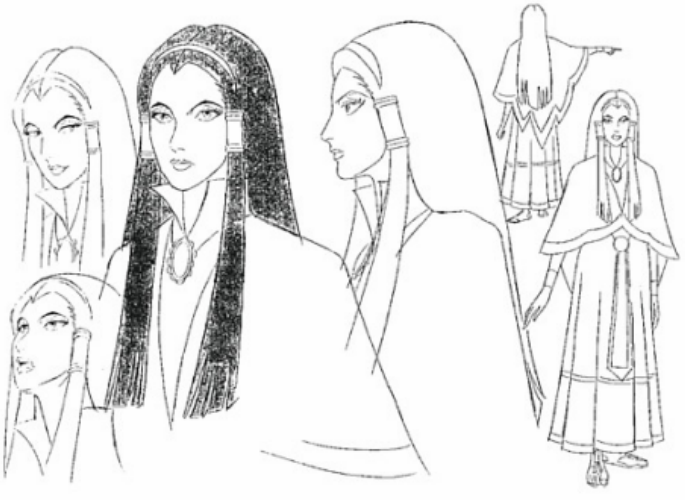
## Pizarro et les conquistadors espagnols

Francisco Pizarro est le conquérant espagnol de l'Empire inca. Les concepteurs du personnage se sont donc inspirés d'une personnalité réelle, en lui donnant un caractère plus dur ; il devient un « méchant » d'envergure, obnubilé par l'or. C'est le supérieur hiérarchique de Gomez. Son histoire dans la série suit la chronologie de la conquête historique : sa découverte du Pérou en 1528 (moment supposé de l'enlèvement de Zia), puis son retour quatre ans plus tard avec une autorisation royale de conquérir le « pays de l'or ». Toutefois, le titre de gouverneur qui lui est attribué à plusieurs reprises est un anachronisme puisqu'il ne l'obtient qu'en 1535.



## Marinché et le docteur

Dans les ruines des cités mayas, Esteban et ses compagnons se retrouvent face à la belle mais cruelle Marinché et au conquistador Fernando Laguerra, dit « le docteur », eux aussi à la recherche des Cités d'or. Si Laguerra semble inventé de toutes pièces pour les besoins de la série, sa compagne s'inspire de Malinché – son véritable nom[1] – interprète, conseillère et maîtresse indienne de Cortés. Cette ancienne esclave maya vendue aux Espagnols a joué un rôle très important dans la conquête du Mexique par Cortés, en lui permettant de comprendre les langues aztèque et maya. Dans la série, elle connaît les légendes entourant les Cités d'or et possède des notions du langage des manuscrits. Elle est également très attirée par l'or.



[1] Le R de son nom dans la série au lieu du L vient du fait qu'en japonais, les sons composés de ces deux lettres se confondent.

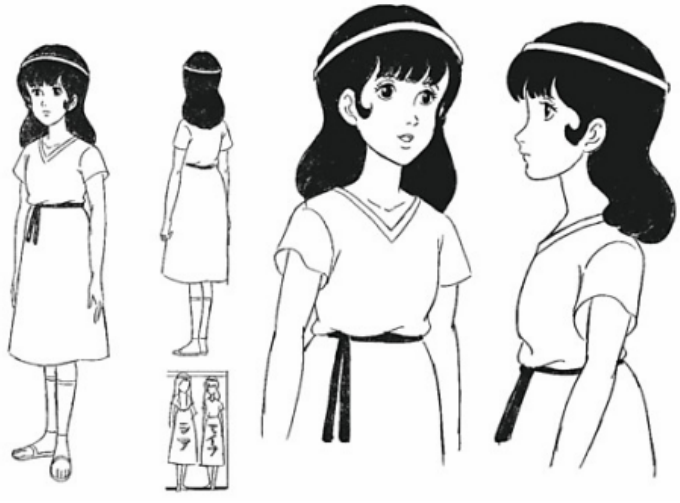
## Ménator et Calmèque

Ménator est le roi des Olmèques, peuple vivant reclus dans le Bouclier fumant. Il tire son nom de Metnal[2], le niveau le plus profond et le plus sinistre de Xibalba, l'enfer des Mayas. Grand savant, il aurait vécu plus de cent ans grâce aux potions de son invention. Il est prêt à tout pour retrouver les Cités d'or et leur Grand Héritage, un réacteur solaire, dont il a besoin pour produire davantage d'énergie et assurer ainsi la survie de son peuple. Le général Calmèque, à la solde directe de Ménator, dirige les armées olmèques. Il caresse le doux rêve de faire partie des élus qui assureront la survie de leur peuple.

[2] Le nom original est déformé par la transcription du japonais vers le français et l'inversion de deux syllabes.

## Viracocha et Maïna

Les fiancés mayas apparaissent à la fin de la série. Enlevée par les Olmèques, Maïna était leur servante, mais Esteban et ses compagnons la libèrent et la ramènent auprès des siens, dans le village du Nouveau-Soleil. Quand viendra pour elle l'âge de se marier, elle épousera Viracocha, le jeune chef de la seule tribu maya qui ait décidé de se rebeller contre la tyrannie des Olmèques. D'après le scénario, il devait s'appeler Wanacocha, mais pour une raison inconnue, il a hérité du nom du dieu Soleil inca !



## Papa Camayo et le prophète voyageur

Les pères d'Esteban et de Zia, que les deux enfants recherchent tout au long de leur voyage, interviennent à la fin de la série. Papa Camayo, père de Zia et grand prêtre inca, a quitté son village après l'enlèvement de sa fille, afin de retrouver les Cités d'or avant les conquistadors espagnols. Arrivé au pays maya, il découvre l'entrée de l'une d'elles et fonde le village maya du Nouveau-Soleil, dont il se proclame chef, pour mieux surveiller les Olmèques. Le prophète voyageur, père d'Esteban, parvient lui aussi à la Cité d'or et en devient le grand prêtre dans l'espoir de retrouver son fils. Son caractère mystérieux, renforcé par le masque d'or qu'il porte en permanence, reste entier. Il refuse de dévoiler son identité à Esteban avant de se sacrifier pour sauver la Terre.

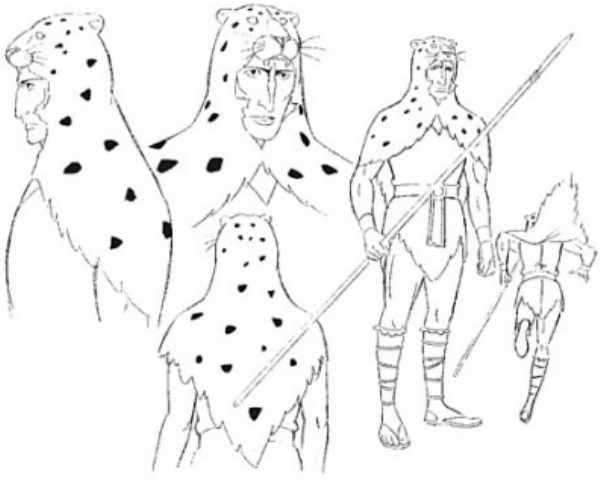
# Les peuples du Nouveau Monde

**Esteban et ses compagnons croisent la route de plusieurs peuples amérindiens historiques ou légendaires. Encore une fois, la réalité et la fiction se marient à merveille pour donner vie à des civilisations originales.**

Kraka, chef du Vieux Pic. Son nom provient de *curaca*, qui était un haut fonctionnaire de l'Empire inca.

## Les Incas, peuple du Soleil

Les premiers « Fils du Soleil » rencontrés sur la côte sont dominés par les Espagnols. Ils reconnaissent en Esteban leur dieu sauveur grâce à son médaillon du Soleil et offrent leur aide aux enfants. Tohaka sauve Esteban et Tao des Espagnols ; Pacha, le prêtre du temple souterrain, leur permet de poursuivre leur route vers le sud de l'Empire ; Waïna et Ketcha les guident jusqu'au Vieux Pic sur l'ordre de leur chef Kraka. Les Incas des montagnes n'ont pas encore affronté l'envahisseur ; les habitants du Vieux Pic vivent dans la paix et l'harmonie, protégés par le fort de l'Aigle noir. Mais sa prise par les soldats espagnols va bouleverser leur existence.



Waïna, guerrier inca du Vieux Pic.

Tohaka, le martyr inca du village côtier.

Guerriers incas défendant le fort de l'Aigle noir.

Apo, vieux sage inca du village côtier.

Ketcha, guerrier inca du Vieux-Pic et compagnon de Waïna.

Yupanki, chef du fort de l'Aigle noir.

Yakuma, femme du Vieux-Pic au service d'Esteban et de ses amis.

Les premiers Incas rencontrés, dans la forteresse de Pizarro.

Pacha, vieux prêtre inca, gardien du temple souterrain du dieu Koucharaka.

## Les habitants du lac Titicaca

Au sud de l'Empire inca, Esteban et ses compagnons croisent la route des hostiles Urubus. Ces géants vêtus de peaux d'ours terrorisent le peuple du lac, installé dans le village flottant de Totola. Ils cherchent à enlever des jeunes filles pour les offrir en sacrifice à Pachamama, la déesse de la Terre. Plusieurs mythes mentionnent des géants dans l'histoire de l'humanité. Les Urubus semblent être inspirés de celui des géants de Patagonie, les « Patagons », que les hommes de Magellan auraient rencontrés en atteignant les côtes de l'extrême sud de l'Amérique. Une autre légende fait état de géants bâtisseurs de la cité de Tiahuanaco, près du lac Titicaca. Les habitants du lac renvoient aux Uros, tribu qui vivait sur les îles du même nom jusque dans les années 1950.

Les géants Urubus et leur chef Kuruga.

Tous réunis dans la hutte de Sabal, pour un copieux repas.

Lana, fille de Sabal.

Sabal, chef du village flottant de Totola.

Kaoula, homme du village flottant.

## Les Amazones, princesses de la jungle

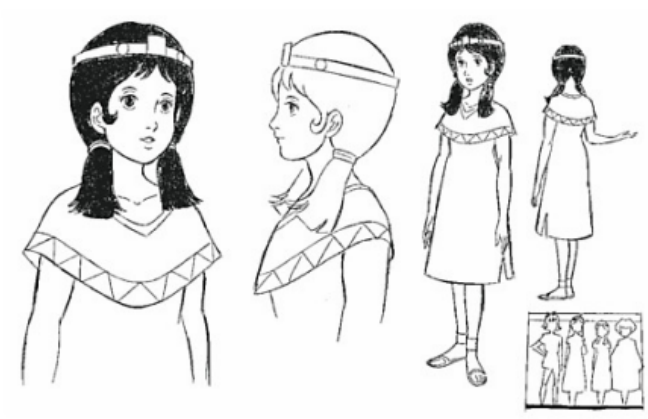
Dans la forêt amazonienne, Esteban et ses compagnons sont capturés par de farouches guerrières qui veulent les offrir en sacrifice pour apaiser la colère du dieu de la pluie. Quand les aventuriers du XVI[e] siècle ont cherché le mythique Eldorado dans la région des sources de l'Orénoque, au Venezuela, ils ont dû combattre des femmes guerrières. Ils croyaient alors avoir retrouvé les légendaires Amazones de la mythologie grecque, apparues dans *L'Iliade* ; de là provient le nom du fleuve Amazone.

La reine des Amazones.

Des guerrières amazones.

Onuro, prêtresse du dieu de la pluie.

Des guerrières amazones.

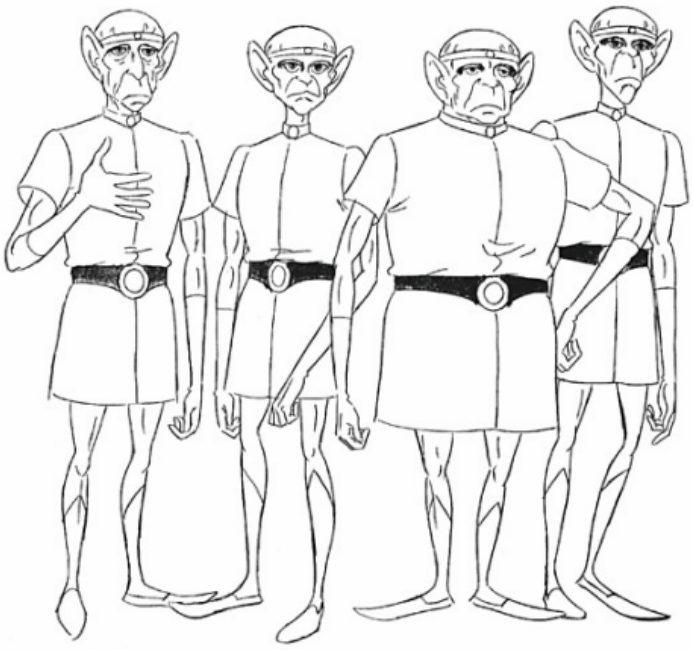


Morca, servante de la reine.

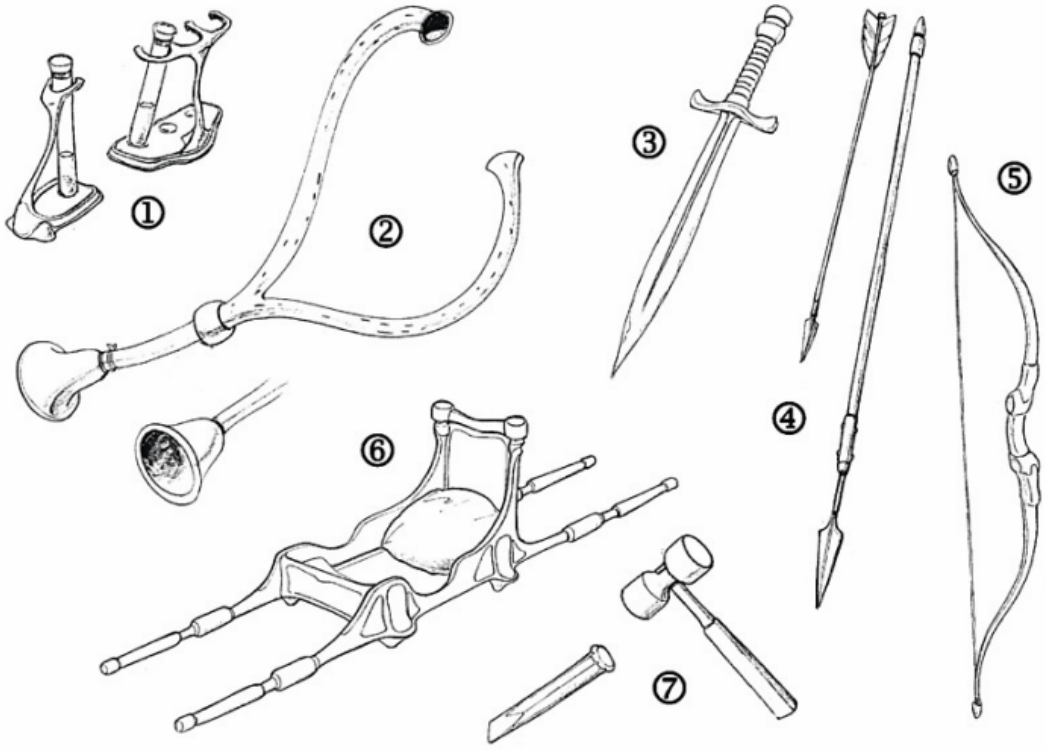
Soldat en chef.

## Les Olmèques, peuple de l'ombre

Au cœur de la montagne du Bouclier fumant se cachent les étranges Olmèques. Disparue avant notre ère, la véritable culture olmèque est considérée comme la civilisation mère de toute la Méso-Amérique. Dans la série, c'est un peuple en fin de vie, reclus depuis plusieurs générations dans un monde souterrain. Toutefois, il possède une technologie très avancée, héritée de leurs ancêtres.

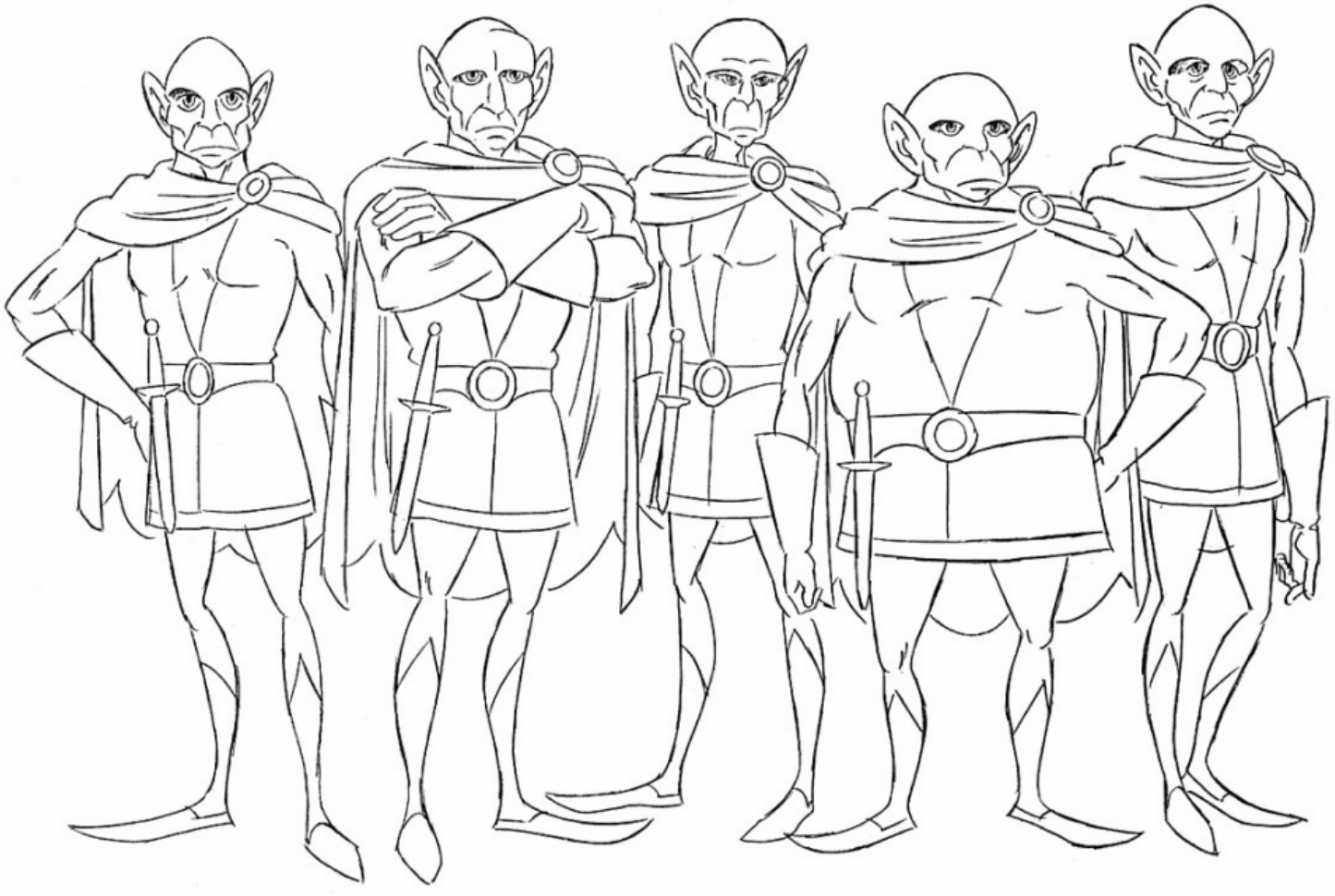


Personnel médical.




Objets divers : 1. Tubes à essai, 2. Instrument de diagnostic médical, 3. Épée courte, 4. Flèche et lance, 5. Arc, 6. Palanquin de Calmèque, 7. Marteau et burin.

Responsable du réservoir de drainage.



Soldats olmèques.

Le chef maya Chiholtohun et ses conseillers.

## Les Mayas du Nouveau-Soleil

Comme les véritables Mayas du XVI[e] siècle, les habitants du village du Nouveau-Soleil ont depuis longtemps abandonné les grandes cités, désormais en ruine, et habitent un village reculé sur les hauts plateaux de la péninsule du Yucatán. Ils vivent de l'agriculture et de l'élevage, semblent mener une éxistance paisible et entretiennent de bonnes relations avec les villages voisins. Ils sont néanmoins opprimés par les Olmèques, jusqu'à l'arrivée d'Esteban.

Les Mayas se soulèvent contre la tyrannie des Olmèques.

Deux chefs de villages mayas voisins.

Habitants du village.

Esteban et les enfants du village.

Le chef maya Chiholtohun.

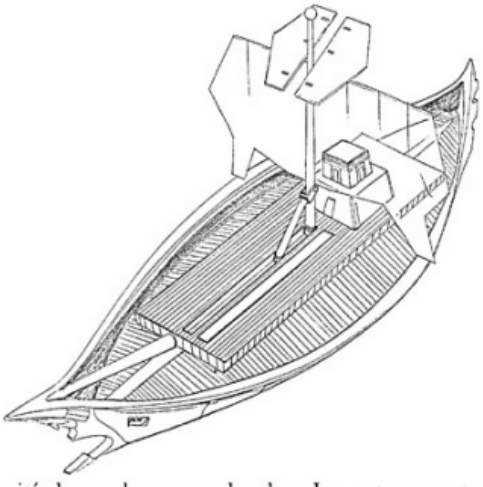
Illustration extraite du calendrier NHK de 1983, pour le mois de juillet.

Illustration extraite du calendrier NHK de 1983, pour le mois de septembre.

Illustration extraite du calendrier NHK de 1983, pour le mois d'avril.

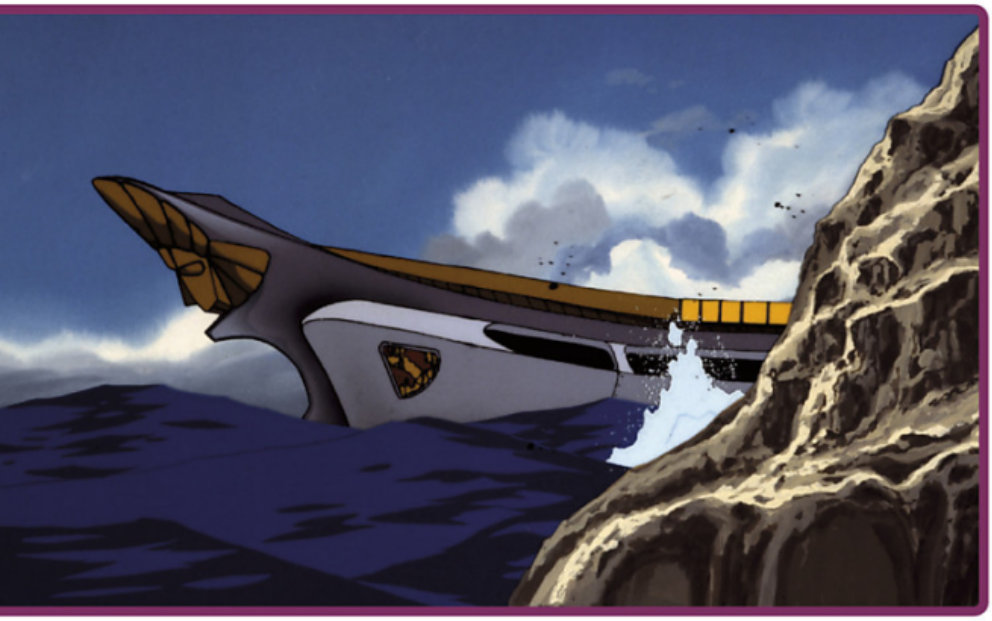
# Des machines insolites

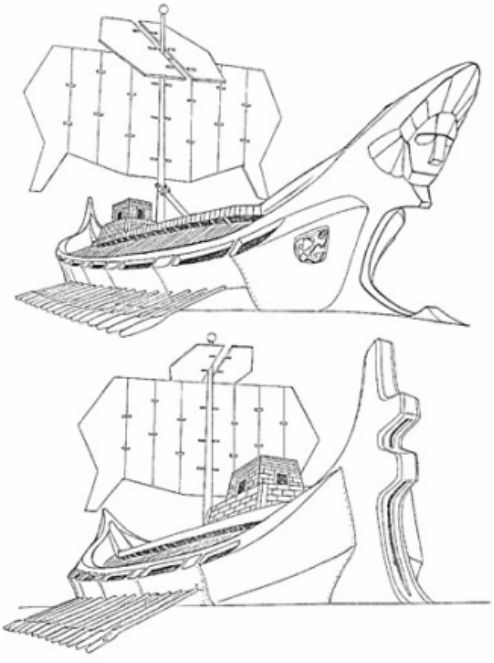
**La galerie des machines rassemble tous ces appareils inventés, trouvés ou combattus qui constituent l'aspect scientifique et technologique de la série.**



## Solaris, le vaisseau du Soleil

L'empire de Mu a légué à ses descendants un formidable navire, caché dans les entrailles d'une des îles Galápagos : Solaris. Mû par l'énergie solaire, il transporte rapidement Esteban et ses compagnons jusqu'au continent sud-américain. Doté d'un panneau émetteur de rayons solaires, il met en déroute l'armée espagnole venue attaquer un village inca. L'élaboration graphique de ce bateau merveilleux à la carrière éphémère a nécessité de nombreuses recherches. Les auteurs sont remontés aux origines de la navigation à voile avec les galères antiques. Entre autres, ils ont probablement pris exemple sur la monère l'Argo, première nef à voile très rapide qui conduisit Jason et les Argonautes[1] en Colchide pour y conquérir la Toison d'or. Parmi ces héros grecs, figurait une seule femme, Atalante. On donna tout d'abord ce nom au vaisseau de Mu, avant de l'appeler Solaris.



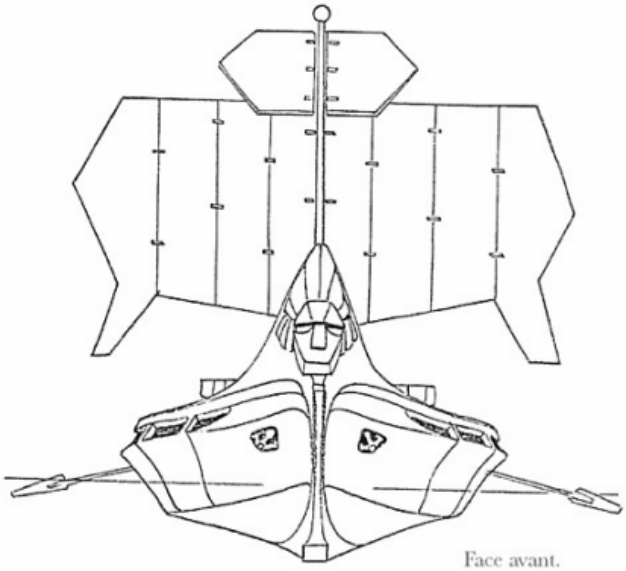


Solaris quitte le cap de la Lune.

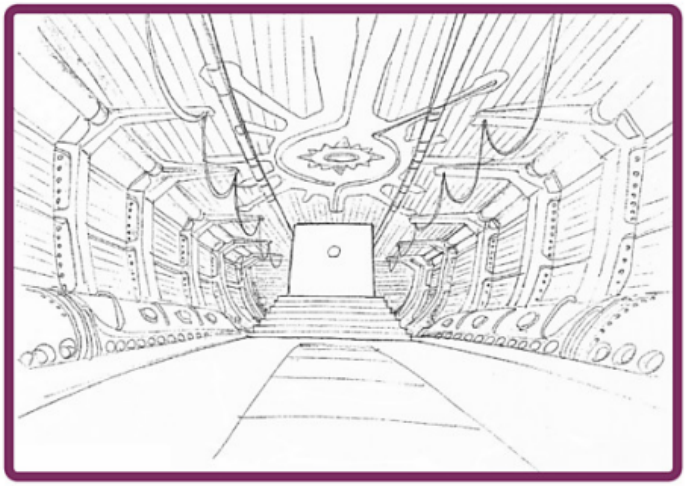
Vue aérienne.
Vue avant.
Vue arrière.

[1] Le film éponyme de Don Chaffey (1963) en donne une représentation qui préfigure en quelque sorte Solaris.

Solaris atteint le Nouveau Monde.

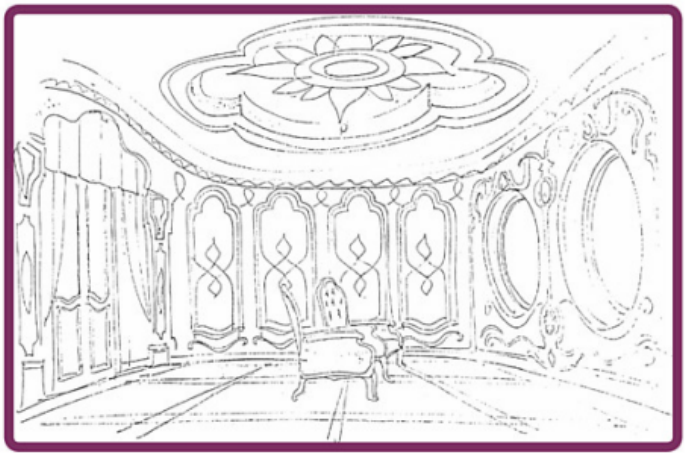


Face avant.

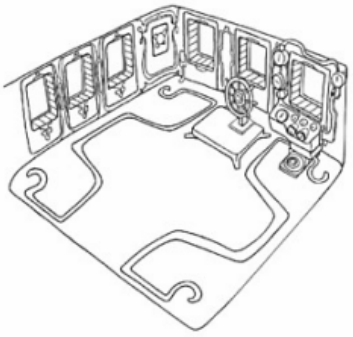


Cale du navire.

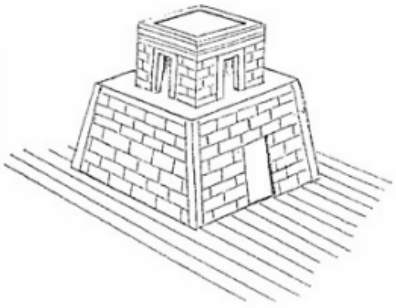
Découverte de Solaris dans le temple de Viracocha.



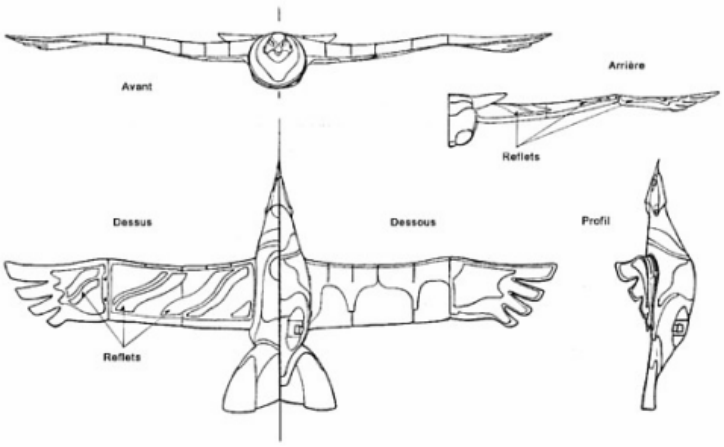
Salon panoramique.

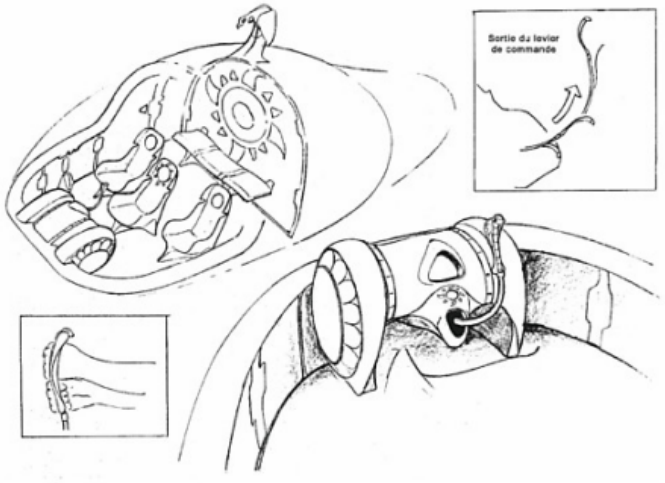


Intérieur de la cabine.



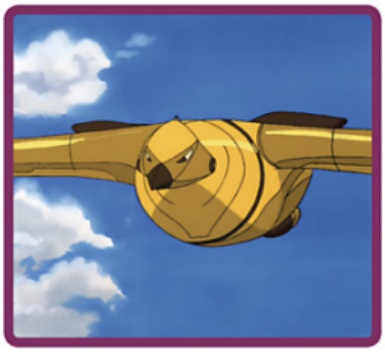
Cabine de pilotage.

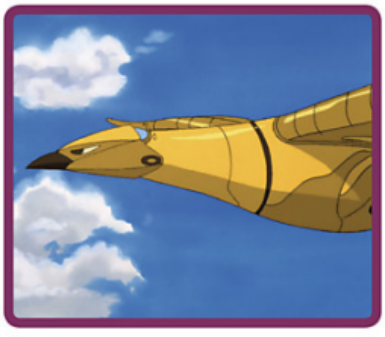


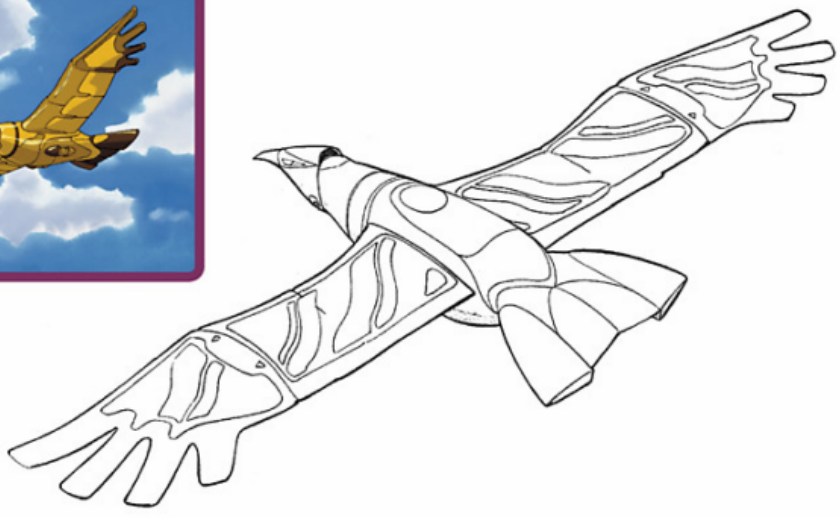



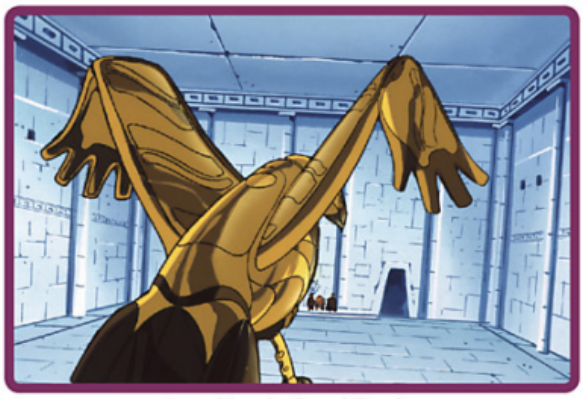

## Le Grand Condor, oiseau d'or et de feu

Autre engin solaire hérité de l'empire de Mu et dissimulé dans la cité de Pachamama, le Grand Condor permet à Esteban et ses amis de franchir de longues distances, durant le jour. Confortablement installés, ils peuvent ainsi découvrir les paysages sous un angle nouveau. Là aussi, la conception graphique de cet appareil a généré un certain nombre d'ébauches. L'oiseau d'or a bien sûr l'aspect du condor des Andes, très stylisé. La tête, avec le cou qui s'abaisse, a été profilée à l'instar du Concorde, l'avion supersonique français de l'époque.

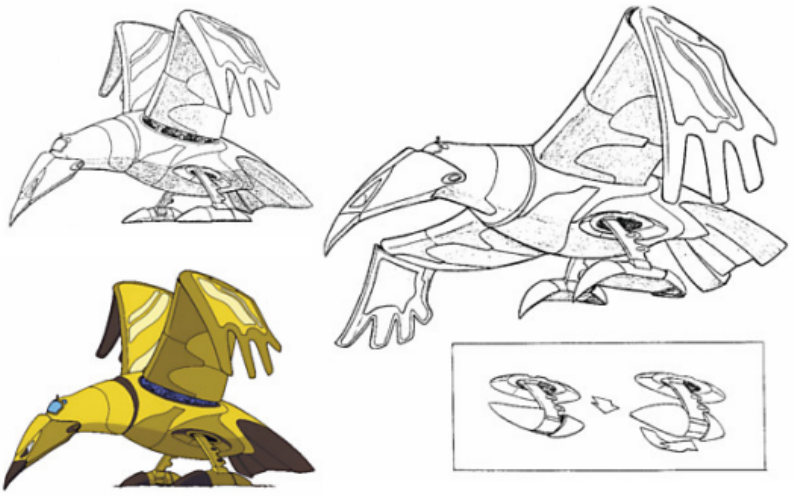


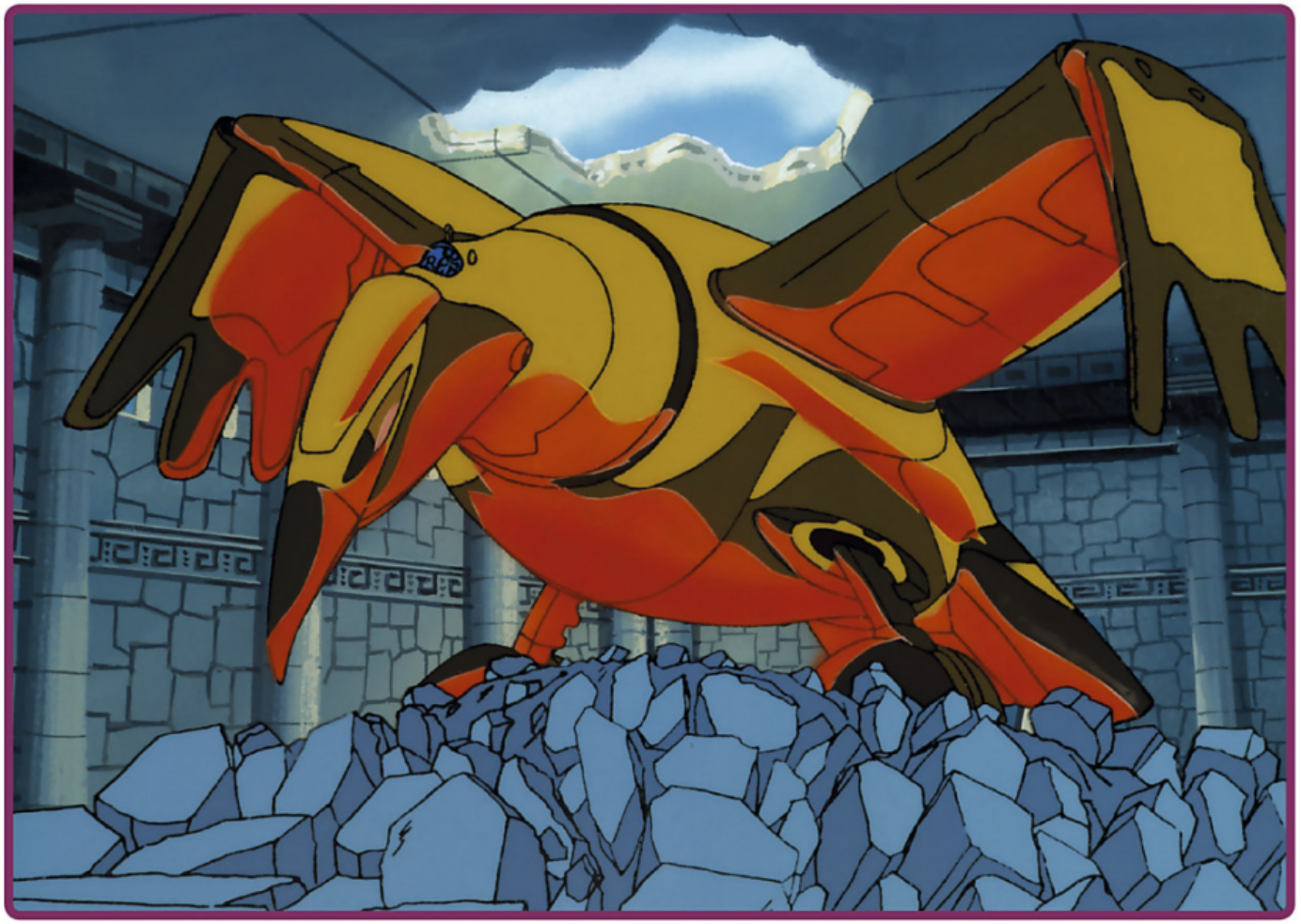






Apparition du Grand Condor.

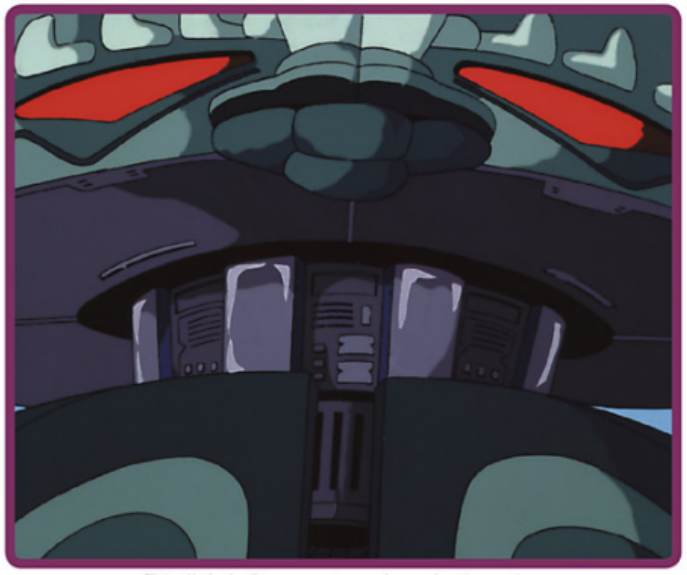




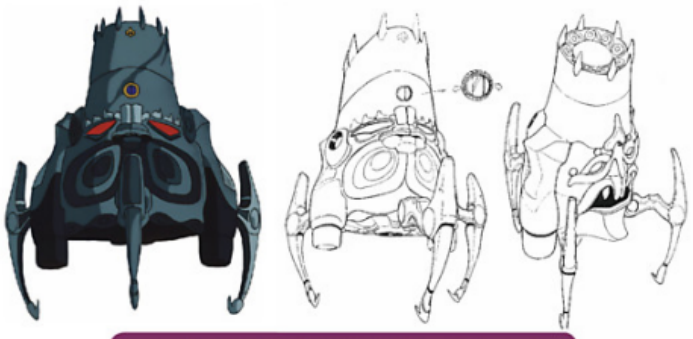
L'éruption volcanique est imminente.

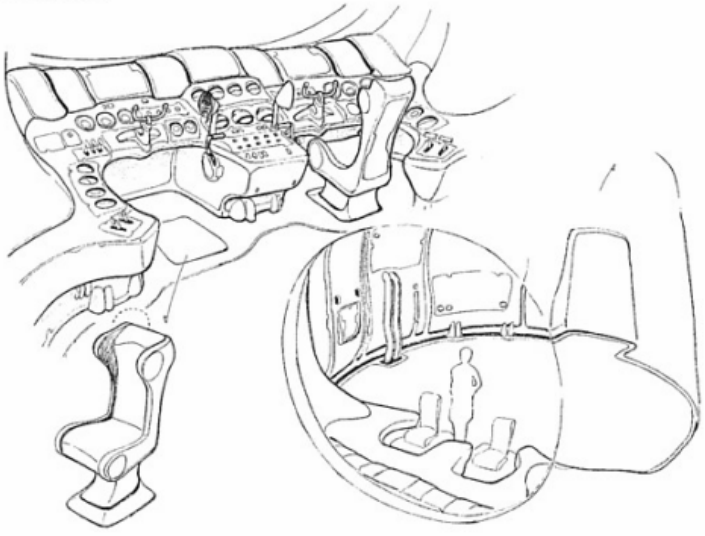
## La machine volante des Olmèques

L'arme suprême des Olmèques, enterrée au cœur du Bouclier fumant, constitue une terrible machine de guerre capable de tout brûler sur son passage. Elle se révèle un outil infaillible pour repousser les Mayas révoltés et pour accéder à la Cité d'or. Son inspiration graphique semble provenir de plusieurs éléments de la Méso-Amérique : le visage sur la face avant rappelle les fameuses têtes colossales attribuées à la culture olmèque, tandis que la face arrière arbore un jaguar, animal marquant l'entrée vers le monde souterrain. Elle présente également des similitudes avec une hache de jade olmèque, ainsi qu'un vase aztèque représentant le dieu de la pluie, Tlaloc. Le concept même de machine volante évoque le dessin de la grande dalle recouvrant le tombeau du roi Pacal, à Palenque. On peut admirer tous ces éléments au musée national d'Anthropologie de Mexico.



Détail de la face avant, en phase de séparation.



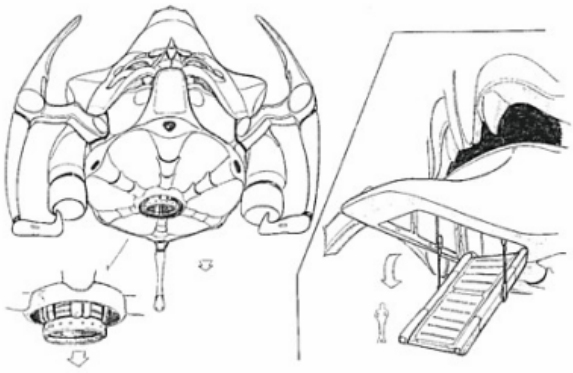


Poste de pilotage.

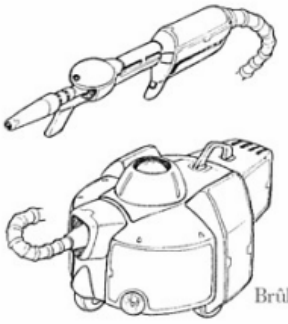
Poste d'observation

Séparation de la machine en 5 modules.

Mécanisme de séparation.

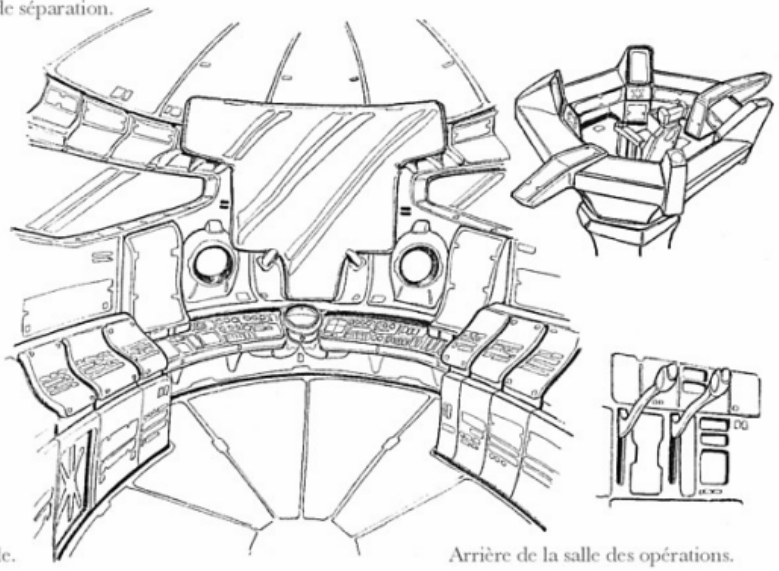


Trappe d'accès à l'arrière.

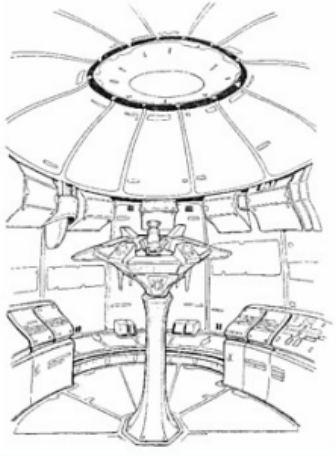


Brûleur.

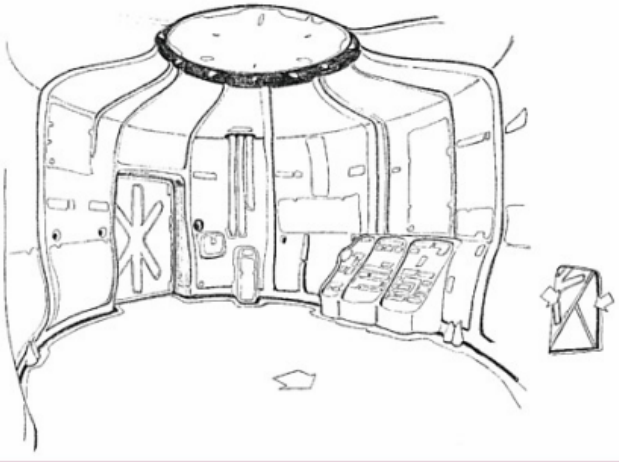
Écran de contrôle.



Arrière de la salle des opérations.



Avant de la salle des opérations.

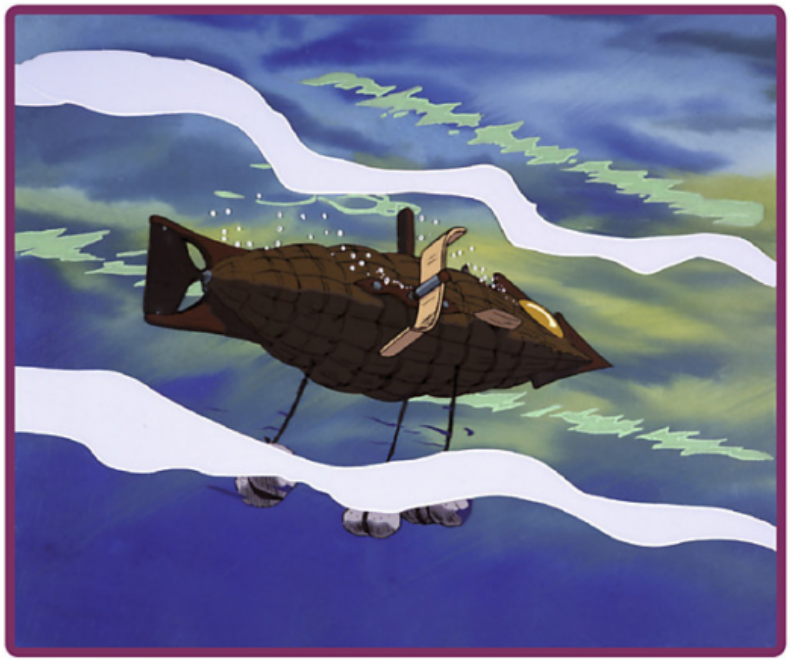


Entrée du poste de pilotage.

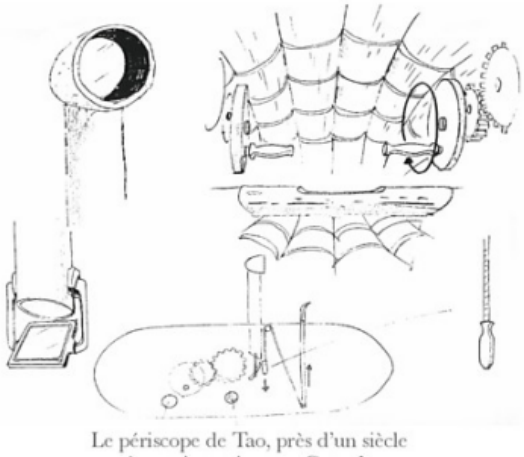
Couloirs intérieurs.

## Les inventions

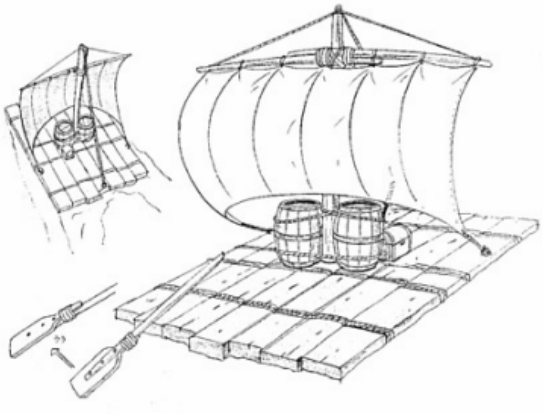
En digne héritier de l'empire de Mu, Tao réussit en toute circonstance à concevoir des inventions très originales pour l'époque. En outre, Mendoza met à profit plusieurs techniques de constructions navales ou militaires européennes. Ces réalisations résultent toujours d'un travail d'équipe et permettent au petit groupe de se sortir de mauvais pas.



Un sous-marin pour effrayer les géants Urubus. Quasiment un siècle avant son invention par les Hollandais.



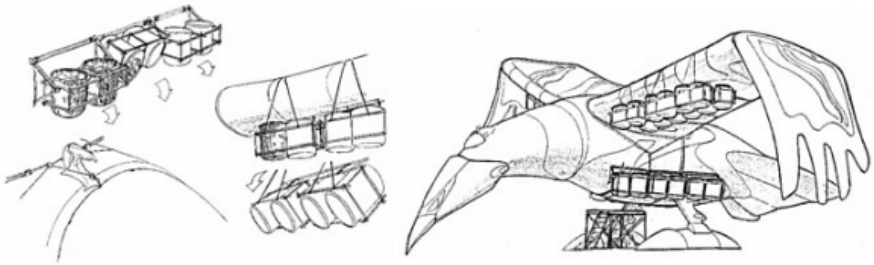
Le périscope de Tao, près d'un siècle après son invention par Gutenberg.



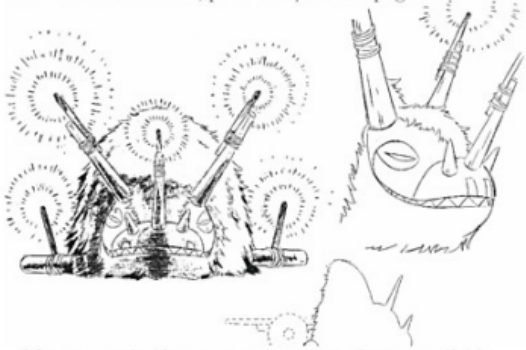
Radeau construit à partir des matériaux trouvés sur l'épave de l'Esperanza.

La nacelle de l'arbre de Tao.

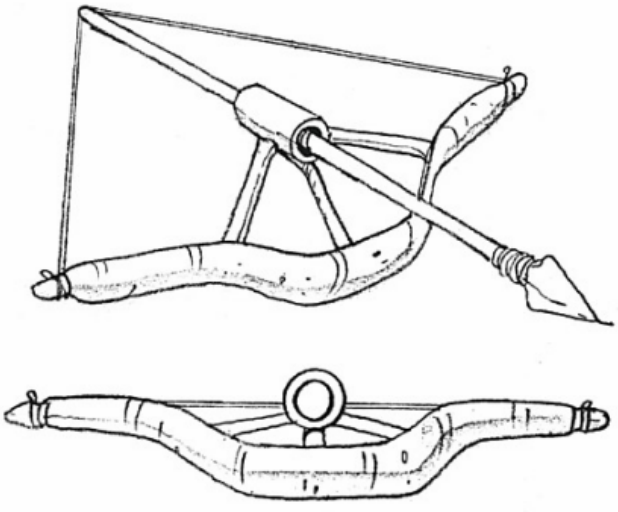
Des bombes de fortune, fabriquées avec un peu de poudre à canon dans des vases en terre cuite, pour effrayer les Espagnols.

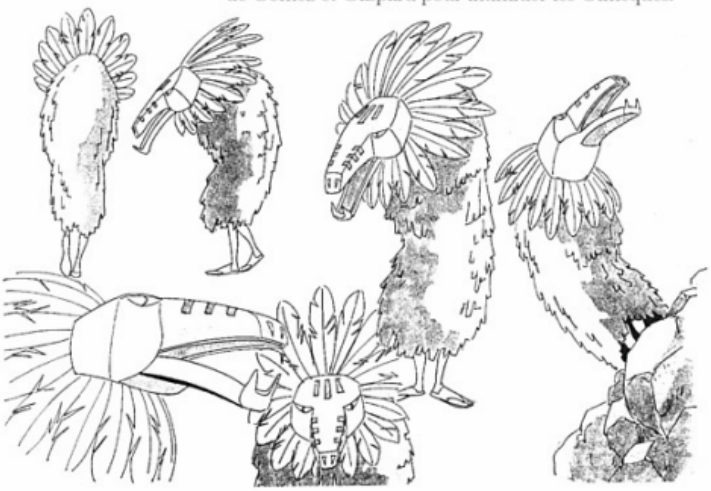


Pour affronter les Olmèques, Tao habille le Grand Condor d'un système ingénieux permettant de larguer des pierres.

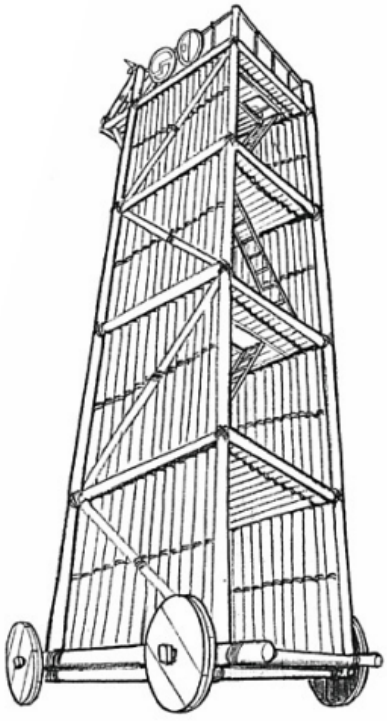


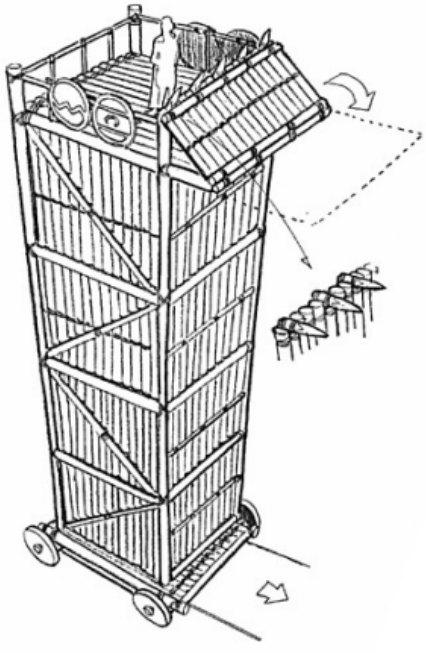
Monstre explosif conçu par les trois enfants avec l'aide de Gomez et Gaspard pour intimider les Olmèques.





Déguisement de Tao, créé à l'image du dieu inca Viracocha.





Tours de siège, ou beffrois, pour attaquer la base des Olmèques.
Ce type d'engins s'utilise en Europe depuis le IV^e^ av. J.-C.

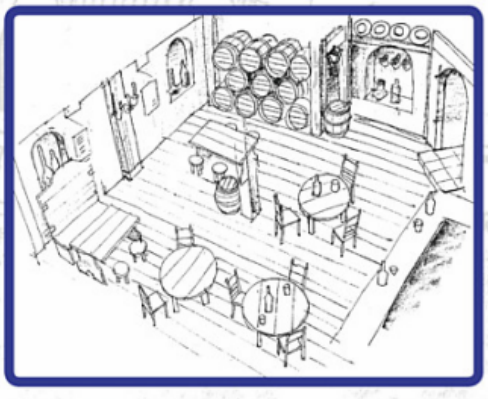
Illustration extraite du calendrier NHK de 1983, pour le mois de décembre.

# Sur la route des Cités d'or

**Levers et couchers de soleil, cités éblouissantes, panoramas magnifiques... La route des Cités d'or est jalonnée de paysages spectaculaires dignes des plus belles cartes postales. Ces multiples décors ont nécessité un travail considérable de recherche de la part des équipes artistiques et confèrent à l'œuvre une esthétique visuelle réelle qui s'accompagne d'une excellente maitrise de la mise en scène.**

## Barcelone, la cité du départ

Les aventures d'Esteban débutent dans l'actuelle capitale de la province de la Catalogne, un haut lieu d'histoire et de culture. Au XVI[e] siècle, cette ville portuaire d'Espagne souffre du déclin du commerce méditerranéen au profit de l'océan Atlantique, suite à la découverte de l'Amérique et à la puissance montante de l'Empire ottoman. Elle est pourtant choisie comme point de départ du récit pour les raisons décrites au début de cet ouvrage. Toutefois les dessinateurs semblent s'être inspirés des différentes cités étudiées au préalable pour imaginer leur Barcelone. Certains éléments rappellent les villes de Séville ou de Lisbonne de l'époque, ou encore la cathédrale de Santiago sur la « place des Trois-Cultures » à Mexico. Le talent des créateurs a mêlé le tout en un ensemble agréable et crédible.

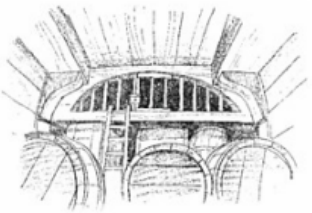


Une rue populaire de Barcelone, avec son arche.

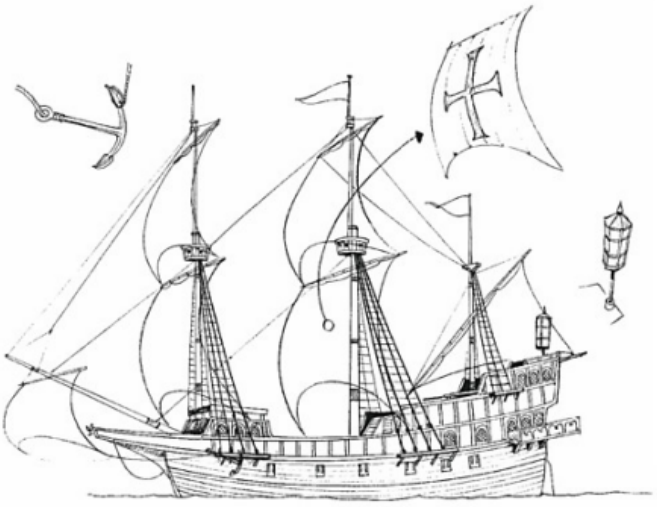
À l'intérieur de la taverne.

La cathédrale et le couvent où fut élevé Esteban.

L'un des deux clochers de la cathédrale.

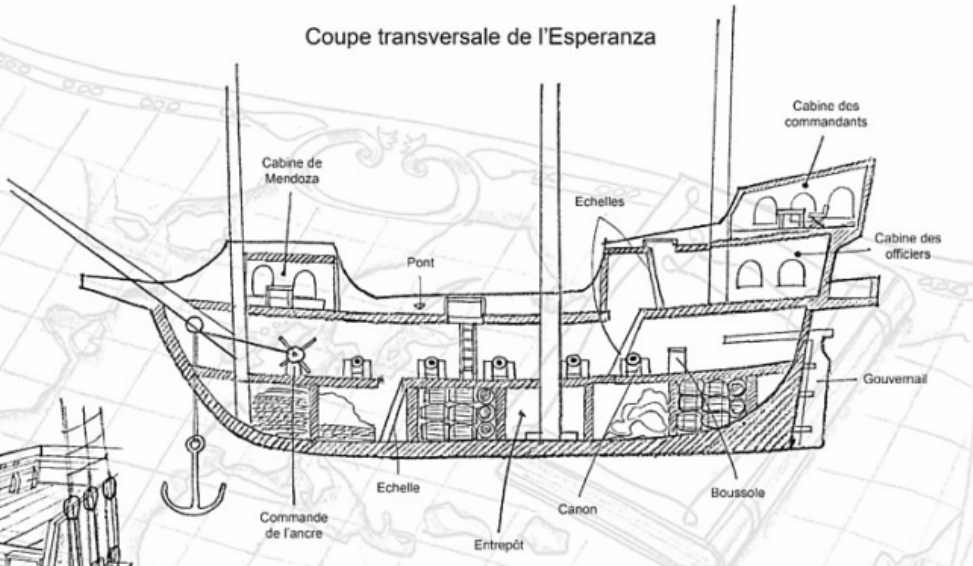


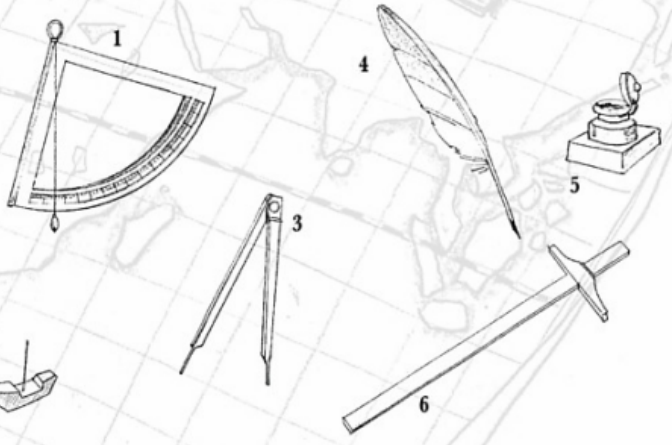
Prison de la cale.



## L'Esperanza et la traversée de l'océan

Le voyage d'Espagne vers l'Amérique s'effectue sur un galion espagnol au nom évocateur : l'Esperanza. Le navire est la copie conforme du galion anglais *The Golden Hinde* (« La Biche dorée »), symbolisé par sa figure de proue et montré dès le documentaire du 2e épisode. La traversée du détroit de Magellan donne l'occasion à Esteban et Zia de contempler le Perito Moreno, un glacier célèbre. Après avoir subi le passage d'une tornade, le vaisseau finit sa course au fond de l'océan Pacifique, sans avoir atteint son but.



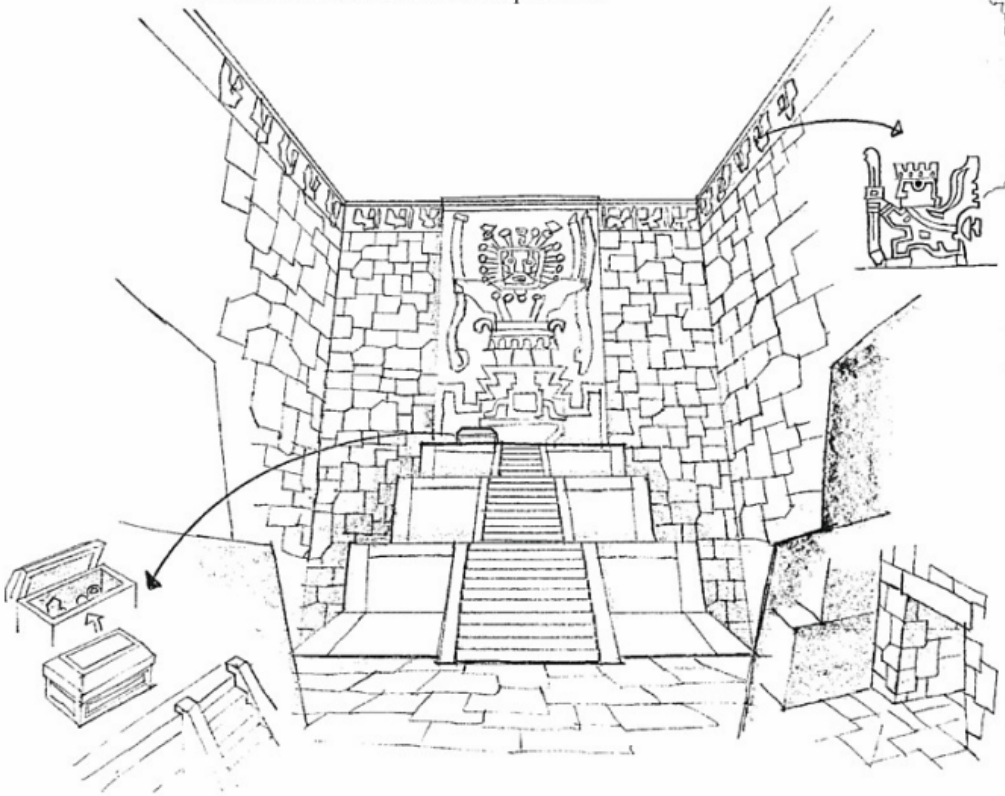




Pont supérieur.

Carte de Mendoza.
Instruments de navigation : 1. Quadrant, 2. Bateau, 3. Compas, 4. Plume, 5. Encrier, 6. Bâton de Jacob.

## Les Galápagos, îles enchanteresses

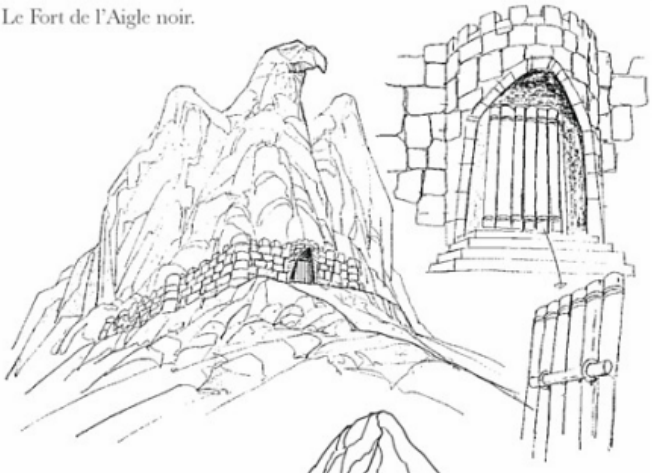
Après avoir dérivé sur l'océan Pacifique, Esteban et ses compagnons accostent dans l'archipel des Galápagos, à 965 km à l'ouest des côtes de l'actuel Équateur. Ces îles, d'origine volcanique, constituent un sanctuaire de la vie sauvage. Leur faune comprend de nombreuses espèces endémiques. L'une des plus connues, la tortue géante, a donné son nom à l'archipel. Quand les conquistadors espagnols le découvrent en 1535, il est inhabité. Néanmoins, certains historiens pensent que les Incas ont atteint ces îles un siècle auparavant.



Le temple de Viracocha du cap de la lune.

L'arbre dans lequel vit Tao.
La cabane de Tao.
L'intérieur de la cabane.

Le Fort de l'Aigle noir.



## Villages et forteresses des Incas

Le parcours des trois enfants en pays inca commence à la forteresse de Tumbes. La destination de Lima est mentionnée par pure fantaisie car la ville n'existe pas en 1532. Elle sera fondée trois ans plus tard par Pizarro. Cheminant dans l'arrière-pays à travers plaines et montagnes, les enfants atteignent le village de Zia, dont le temple principal est calqué sur le temple du Soleil de Palenque, au Mexique. Vers le sud, se dresse le domaine de la haute montagne où sont perchés le majestueux fort de l'Aigle noir et la remarquable cité du Vieux-Pic. Si cette dernière est directement inspirée de Machu Picchu[1], la célèbre merveille du monde, le fort semble entièrement imaginaire. Toutefois, sa présence a pu être suggérée par les forteresses d'Ollantaytambo ou de Sacsayhuaman, près de Cuzco. Cet ensemble fournit un cadre idéal à de belles aventures.

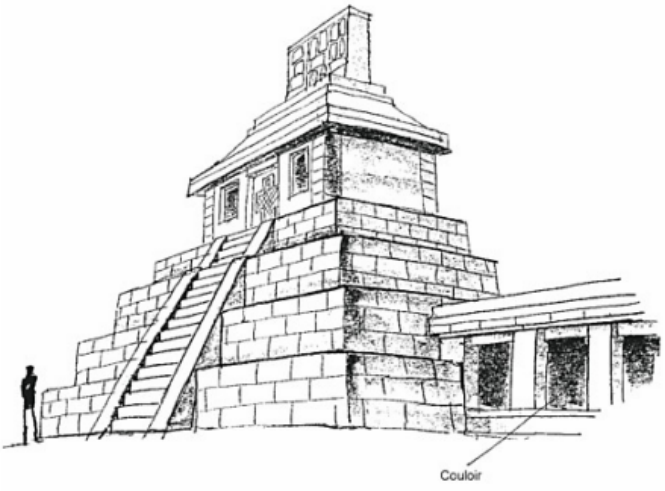
La cité du Vieux-Pic.

Hisayuki Toriumi : « Le récit est structuré autour d'un monde inconnu qui se développe et s'élargit sans cesse. Les événements s'enchaînent comme un rêve, même si c'est parfois un peu exagéré. C'est le principe des histoires des emakimono (rouleaux qui se déroulent). »

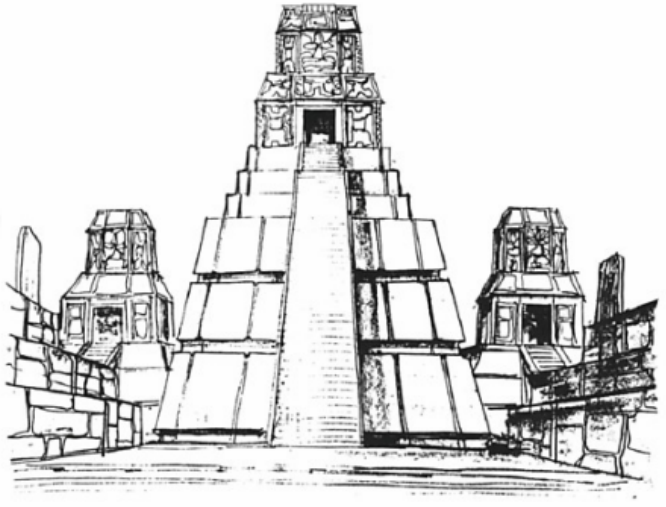
La place principale du village.

L'énigme du pilier de glace.

Le pilier de glace du temple souterrain.



Le village de Zia.



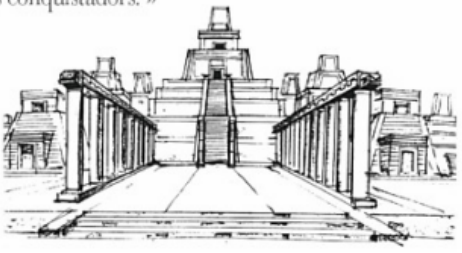
Le temple du village.

Le plateau territoire des Urubus.

## Autour du lac Titicaca

Au sud du pays inca, nos compagnons arrivent au lac Titicaca, le plus haut lac navigable du monde. En effet, il culmine à 3 800 m d'altitude. Ils découvrent le merveilleux village flottant dont les bâtiments sont fabriqués à partir de la *totora*, sorte de roseau local qui sert également à la construction des embarcations du lac. Plus au sud encore, ils atteignent la cité de Pachamama, également appelée Tseila ou Sheila[2]. La statue de la déesse de la Terre qui en garde l'entrée rappelle le monolithe Ponce, de Tiahuanaco, en Bolivie, mais aussi les atlantes de Tula, au Mexique.

**Bernard Deyriès :** « Pendant les années 70, les livres sur les grands mystères de l'humanité étaient à la mode. Ils nous ont largement inspirés pour la création de ces univers fabuleux : de l'Espagne des grands explorateurs à l'Eldorado des conquistadors. »

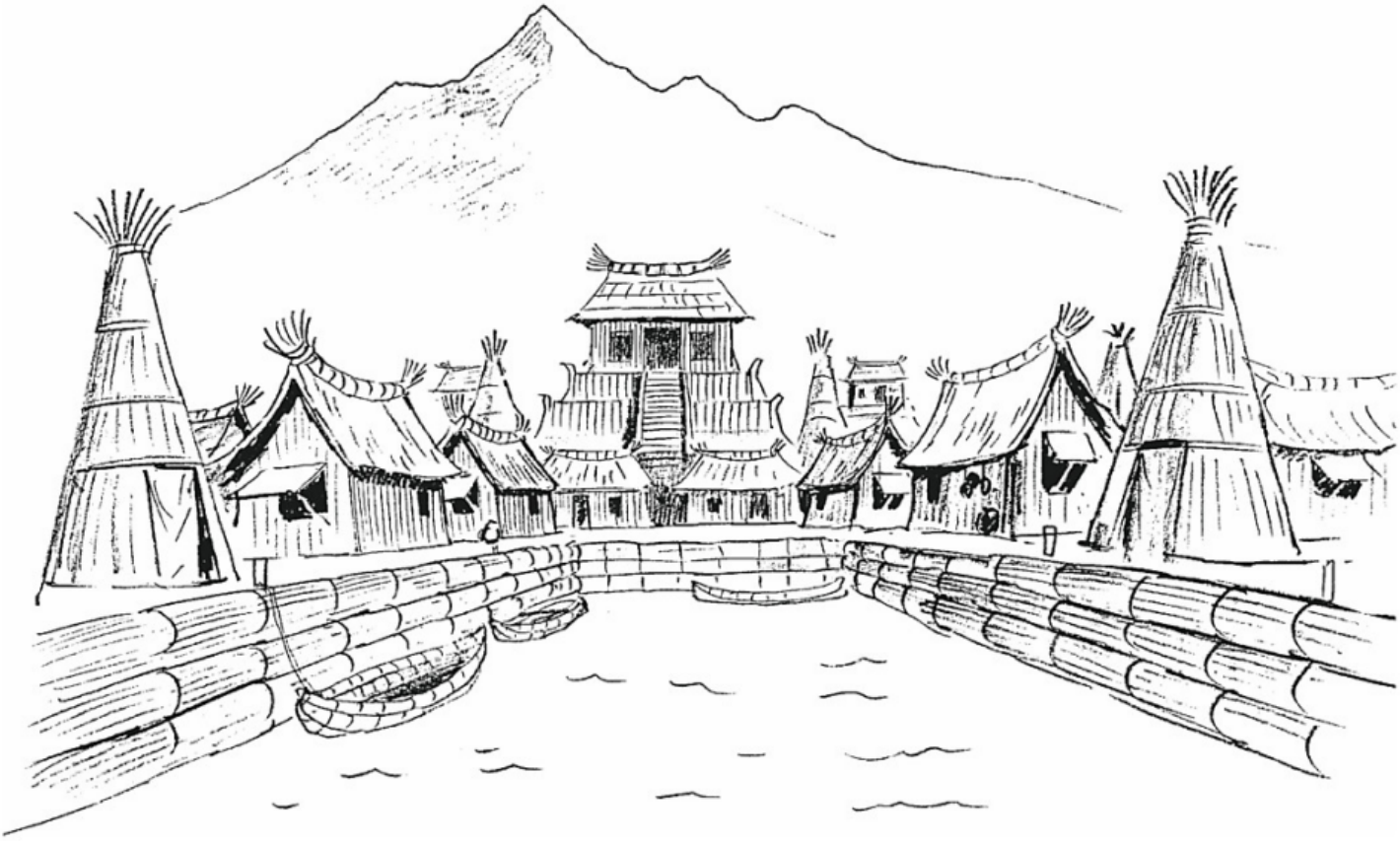


La cité de Pachamama.

Pachamama, déesse de la Terre.

Le lac Titicaca.

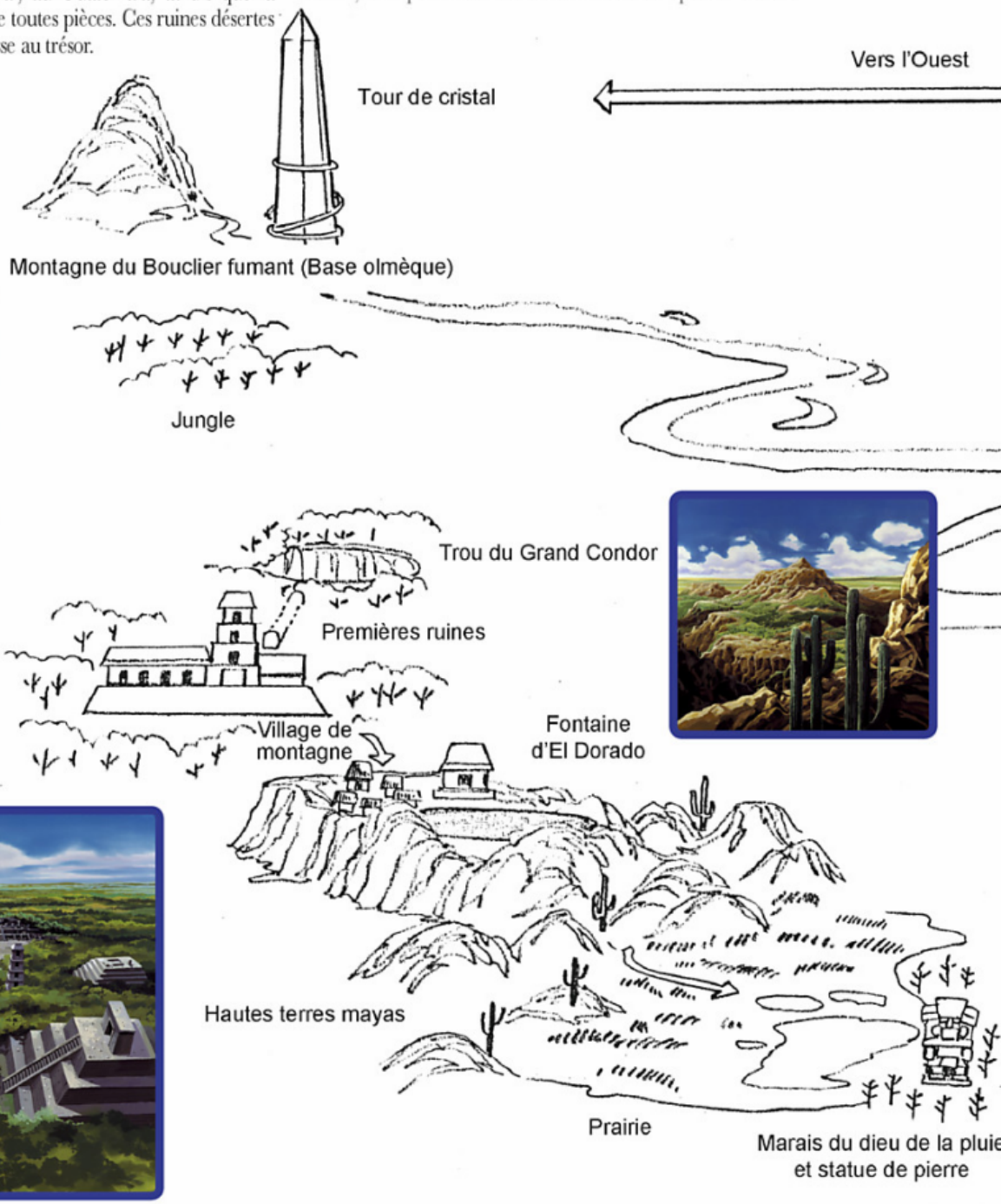
Le village flottant de Totola.

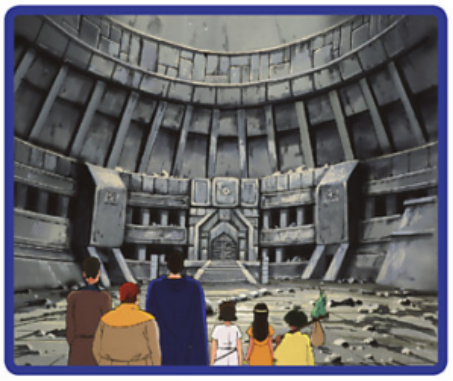


## Les cités perdues des Mayas

Le voyage dans le pays maya relie trois cités abandonnées depuis plusieurs siècles dans lesquelles sont répartis trois manuscrits indiquant le chemin de la Cité d'or. La première cité est inspirée de celle de Palenque, au Mexique, la deuxième reproduit Tikal, au Guatemala, tandis que la troisième, souterraine, semble créée de toutes pièces. Ces ruines désertes servent de théâtre à une véritable chasse au trésor.

Mitsuki Nakamura : « Il peut être intéressant de dessiner toujours la même maison, le même jardin, mais on se lasse vite. Ce n'est pas le cas avec *Les Cités d'or*. L'univers est vaste, les scènes changent, il y a énormément de choses, rien que dans la beauté du décor. C'est passionnant. »





Grand sanctuaire souterrain
(troisièmes ruines)

Forêt d'argile

Descente de la rivière en radeau

Jungle

Vers le Nord

Jungle

Vers l'Est

Gorge de la rivière

Grotte

Secondes ruines

Jungle

Temple du jaguar

La salle du trône.

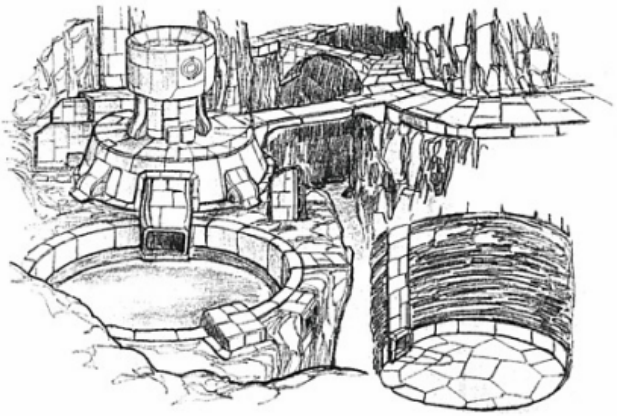
La montagne du Bouclier fumant.

## Le Bouclier fumant, base des Olmèques

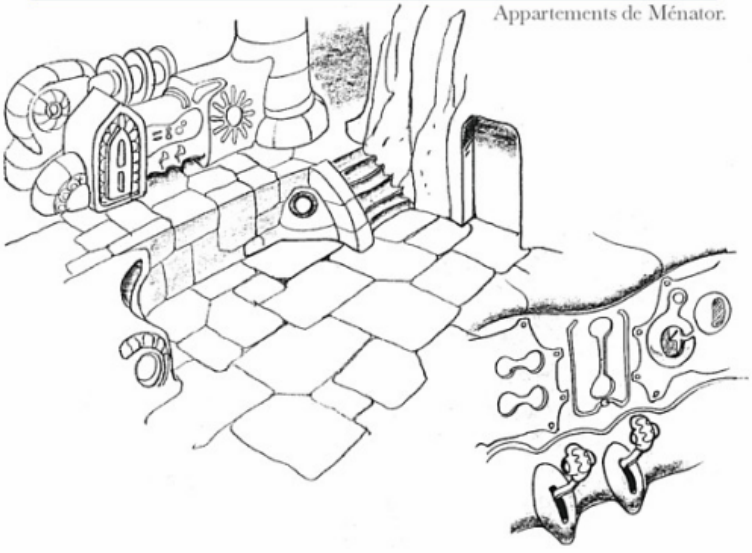
Le manuscrit découvert dans les ruines de la dernière cité maya mène les enfants au Bouclier fumant. Cette montagne étrange en forme de volcan abrite la base des Olmèques, une civilisation sur le déclin, mais qui possède une technologie très évoluée pour l'époque. Dans la série, le nom de la montagne provient de la colonne de cristal qu'elle contient et qui émet des rayons solaires. Dans la réalité, « la montagne qui fume » correspond à la traduction du nom nahuatl (la langue des anciens Mexicains) du volcan Popocatépetl.

Mitsuru Kaneko : « Les Aztèques étaient une civilisation jusqu'à l'arrivée des conquistadors. La civilisation olmèque est beaucoup plus ancienne et mystérieuse, elle est appelée la mère de toute la civilisation du continent. Avec les Olmèques, nous pouvions davantage rapprocher Tao de ses origines. »

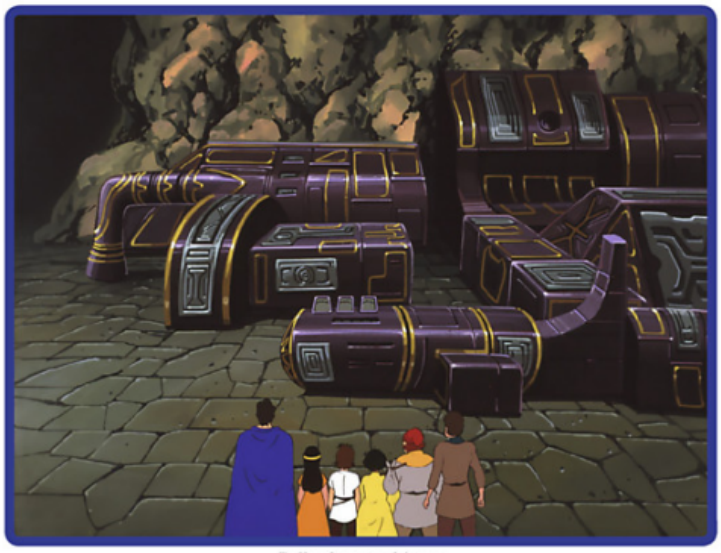
Appartements de Ménator.



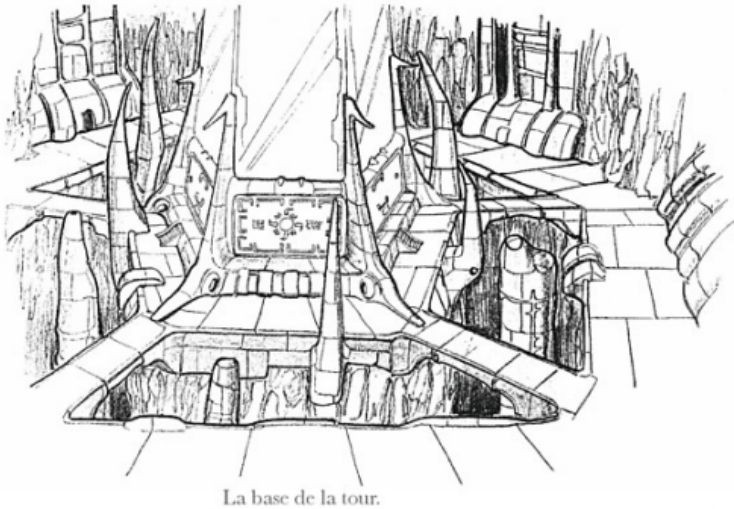
Service médical.



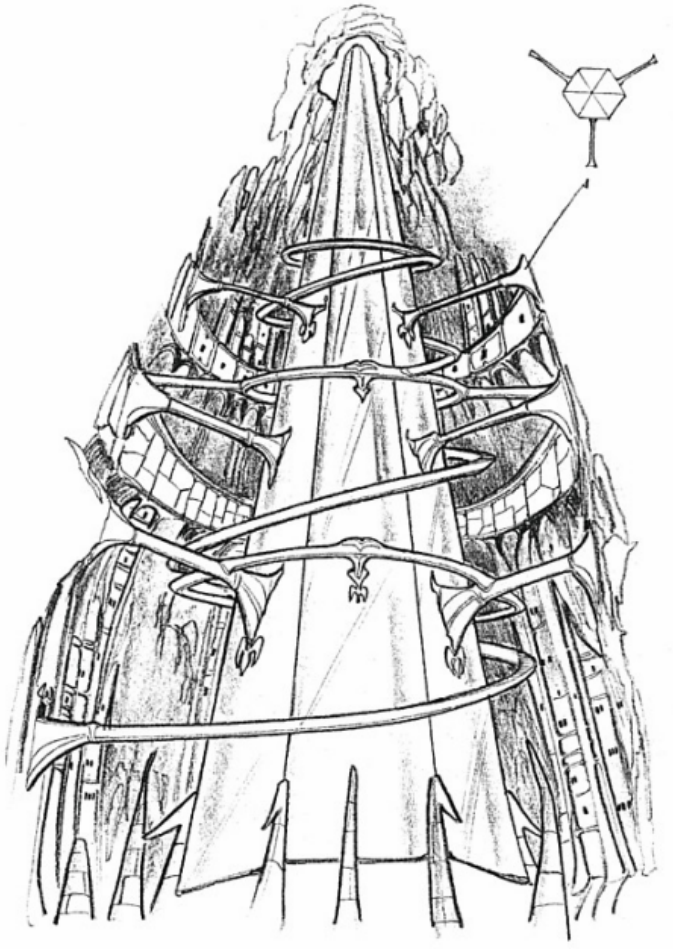
Service médical.

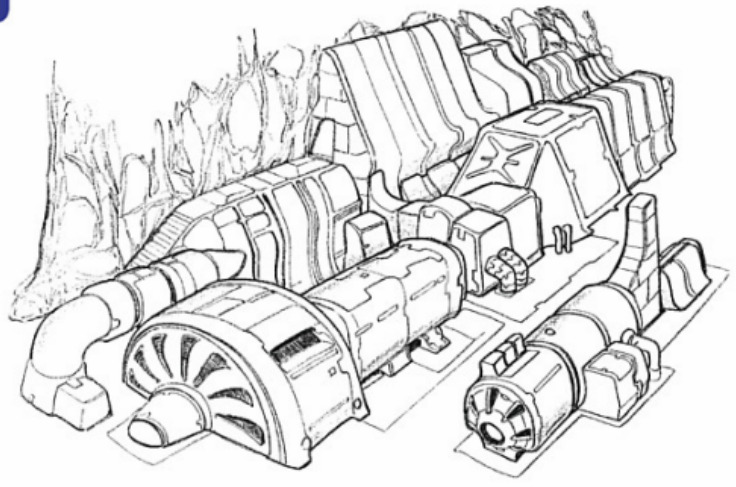


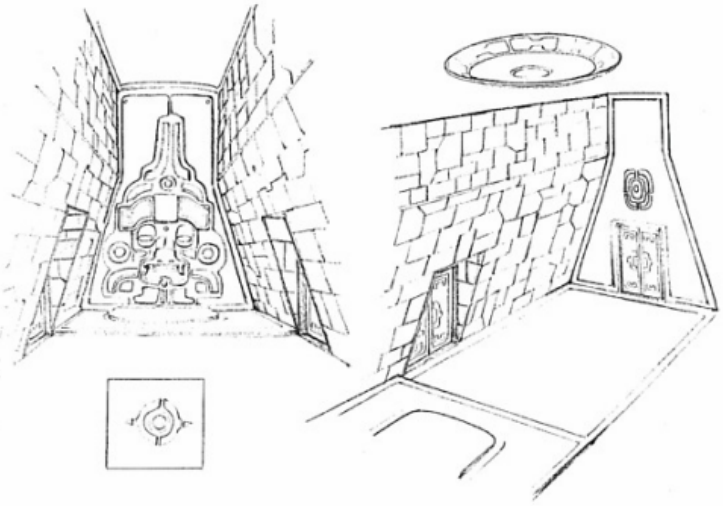
Salle des machines.



La base de la tour.







La tour de cristal.

Vue aérienne de la Cité d'or.

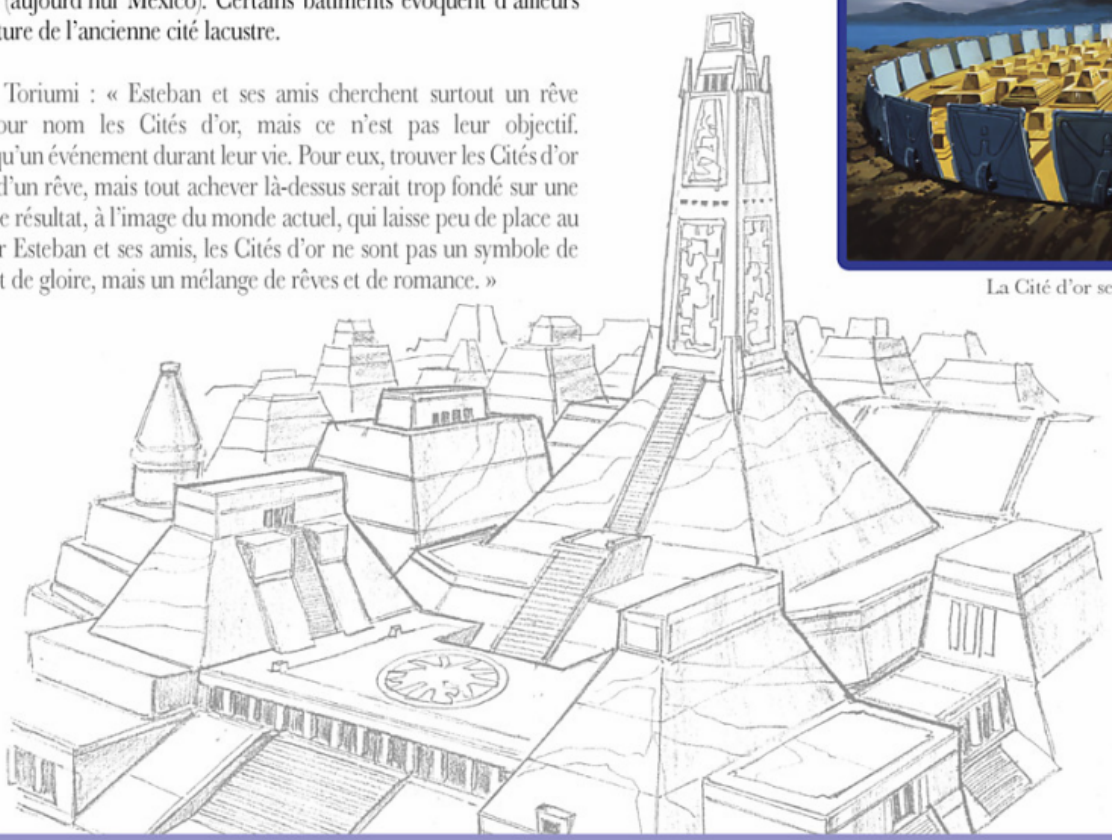
## La première Cité d'or

Au cœur du pays maya, Esteban et ses compagnons découvrent la première des sept Cités d'or. Celle-ci recèle tous les écrits de l'humanité archivés dans une immense bibliothèque, ainsi qu'une source d'énergie colossale enfermée dans le Grand Héritage, qui n'est autre qu'un réacteur nucléaire. Construite sur une île au milieu d'un lac, elle rappelle la situation de Tenochtitlán, l'ancienne capitale des Aztèques (aujourd'hui Mexico). Certains bâtiments évoquent d'ailleurs l'architecture de l'ancienne cité lacustre.

Hisayuki Toriumi : « Esteban et ses amis cherchent surtout un rêve qui a pour nom les Cités d'or, mais ce n'est pas leur objectif. Ce n'est qu'un événement durant leur vie. Pour eux, trouver les Cités d'or est la fin d'un rêve, mais tout achever là-dessus serait trop fondé sur une optique de résultat, à l'image du monde actuel, qui laisse peu de place au rêve. Pour Esteban et ses amis, les Cités d'or ne sont pas un symbole de richesse et de gloire, mais un mélange de rêves et de romance. »

Le temple central au grand jour.

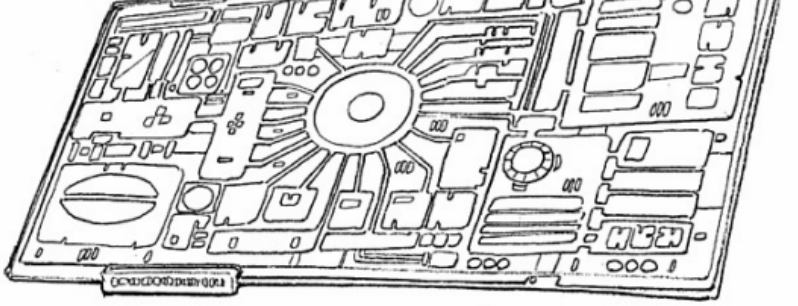
La Cité d'or se dévoile.



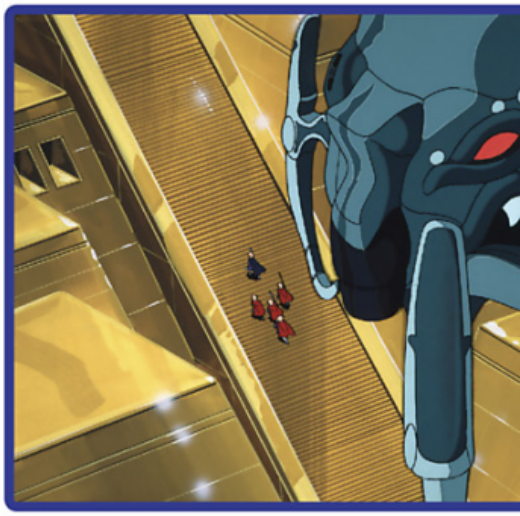
Place centrale.

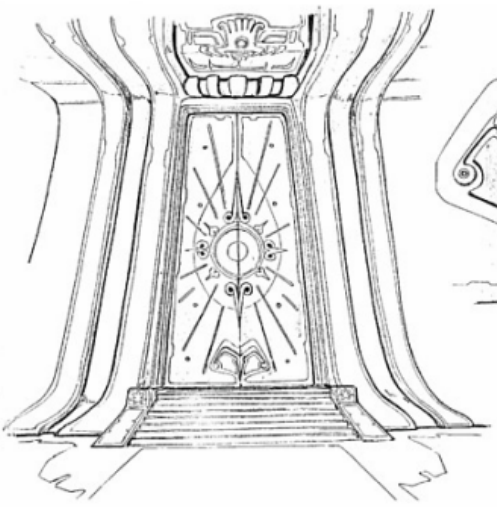
Porte extérieure de la Cité d'or.

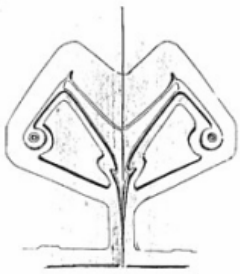
La salle des archives.

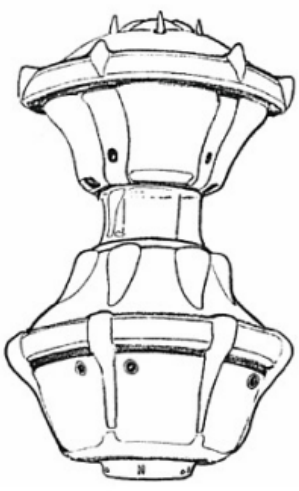


Document de fonctionnement du Grand Héritage.





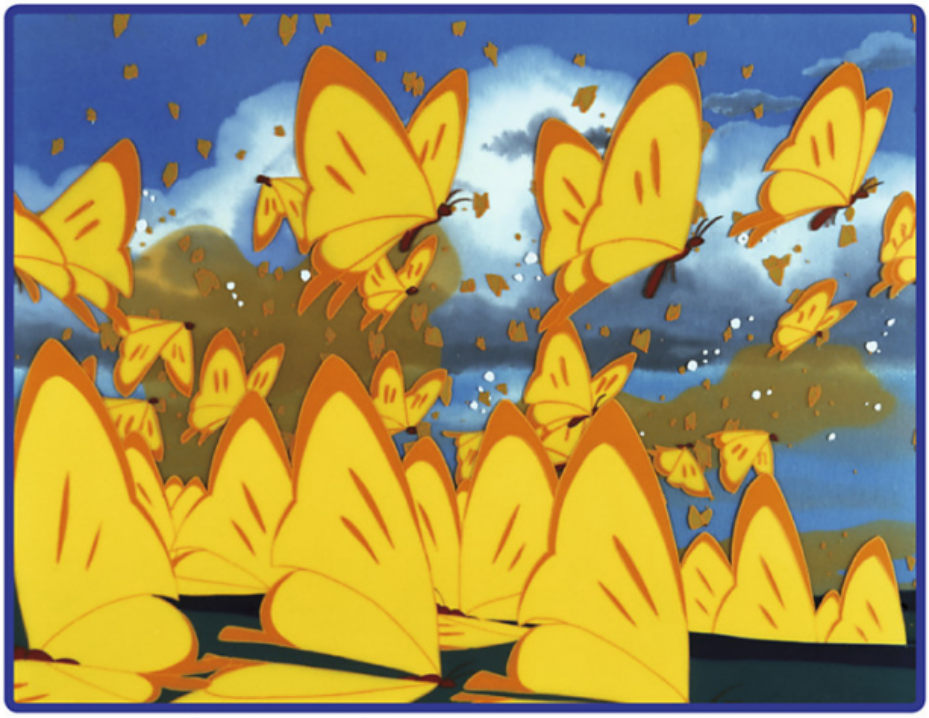




Porte de la Cité d'or.

Le Grand Héritage.

Arbre géant de la forêt amazonienne.



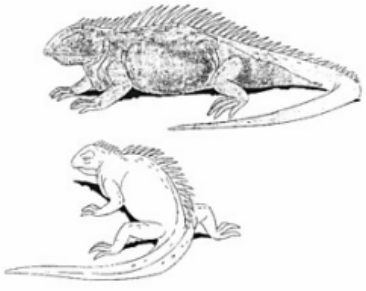
Des papillons d'or. Comme le monarque, ils migrent en groupe.

## La faune et la flore

L'environnement naturel est richement représenté dans *Les Mystérieuses Cités d'or*. Tout au long du voyage, Esteban et ses compagnons traversent des milieux sauvages très différents, au sein desquels ils croisent toutes sortes de plantes exotiques et d'animaux aux comportements étranges. Pour donner vie de manière réaliste à ces espèces inhabituelles, parfois extraordinaires, les artistes ont réalisé de nombreuses études préalables.

Toshiyasu Okada : « Contrairement aux êtres humains, si on donne trop de réalisme à la silhouette des animaux, ils font beaucoup trop sérieux. Même si on force le trait réaliste de la silhouette des humains, il restera toujours un aspect « cartoon ». Ce qui est bien. Pour les animaux, il faut donc insister sur leur côté hyperactif. Car cela permet de faire ressortir leur gentillesse, leur force ou la terreur qu'ils inspirent. »

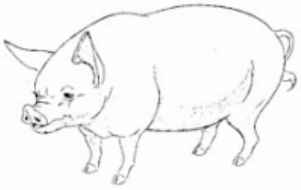
Lama qui ressemble plus à un guanaco.



Iguanes marins des Galápagos.

Anaconda d'Amazonie.

Le petit chien de Barcelone.



Cochon chez les Mayas.

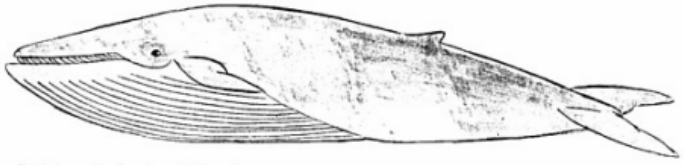
Rat de la cale de l'Esperanza.

Des papillons d'or.

Des fruits ramassés par Tao.

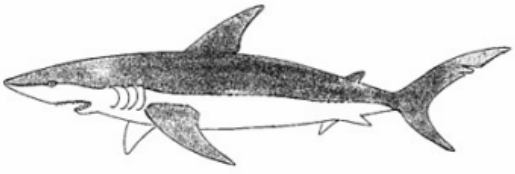
Jaguar de la forêt amazonienne.

Pour échapper aux alligators, les enfants naviguent sur un nénuphar géant, autrement appelé *Victoria amazonica*.



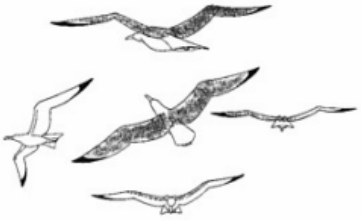
Baleine de l'océan Atlantique.

Poisson volant ou exocet.

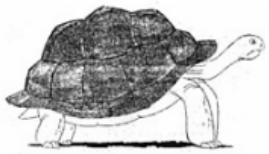


Requin dans l'océan Pacifique.

Chauve-souris dans le souterrain secret des Incas.



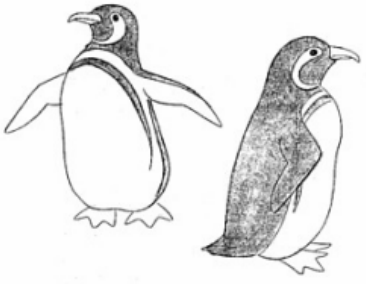
Goélands à l'approche des Galápagos.



Tortue géante des Galápagos.

L'arbre dans lequel vit Tao.

Patou, le condor des Andes élevé par Zia.



Manchots des Galápagos.

Cactus des Galápagos.

Illustration extraite du calendrier NHK de 1983,
pour le mois de juin.

Illustration extraite du calendrier NHK de 1983,
pour le mois de mars.

Illustration extraite du calendrier NHK de 1983, pour le mois d'octobre.

# De la science à la fiction

**Le monde des *Mystérieuses Cités d'or* est à la fois réel et imaginaire. C'est un subtil mélange d'éléments historiques et fictifs où s'intègrent des thèmes empruntés à la littérature fantastique. Petit tour d'horizon.**

L'empire de Mu et l'Atlantide : une réalité fantastique.

*Les Mystérieuses Cités d'or* fait partie des rares œuvres de l'animation qui abordent de manière sérieuse des thèmes pouvant être rattachés au réalisme fantastique : il s'agit d'un courant de pensée et de recherche axé sur des domaines souvent rejetés par les sciences officielles (les phénomènes paranormaux, l'alchimie, les extraterrestres ou les civilisations disparues). Ce mouvement a connu son heure de gloire dans les années 1960, suite au succès du livre *Le Matin des magiciens*, fruit des recherches du chimiste **Jacques Bergier** (1912-1978) et du journaliste **Louis Pauwels** (1920-1997), et à celui de la revue *Planète* qu'ils ont publiée pendant la décennie suivante. Des artistes, comme les peintres **Escher** (1898-1972) et **Wojtek Siudmak**, pour ne citer qu'eux, peuvent se rattacher à ce courant.

L'Atlantide imaginée pour la série.

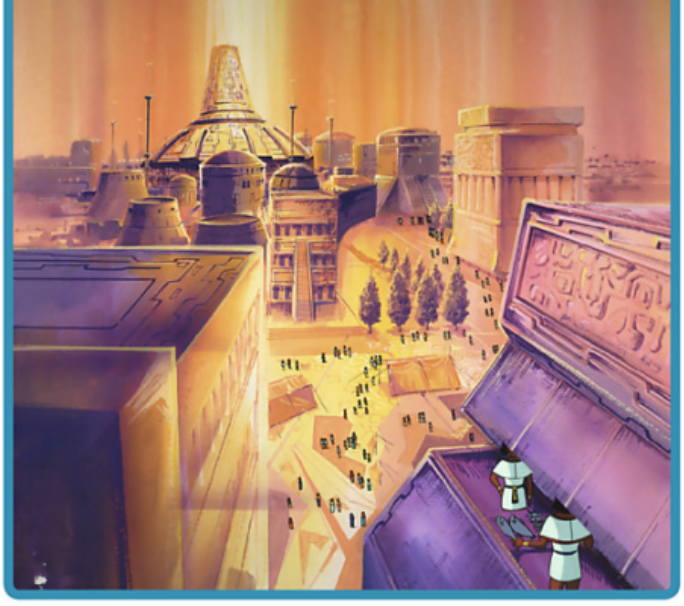
## Les continents disparus

Depuis des siècles, on évoque l'existence en différents endroits de la planète de plusieurs continents autrefois habités mais aujourd'hui disparus. De l'Hyperborée du pôle Nord à la Lémurie de l'océan Indien, en passant par la souterraine Agartha, les théories les plus invraisemblables ont été avancées. Le premier continent fut l'Atlantide : son évocation remonte au philosophe grec **Platon**, au IV^e^ siècle avant J.-C., dans ses dialogues *Timée* et *Critias*, et a été régulièrement reprise et adaptée par de nombreux auteurs. Si Platon situe l'Atlantide sur une grande île de l'océan Atlantique, d'autres la placent en Suède, en Afrique, en Orient, et même dans le désert de Gobi, en Chine. La découverte de l'Amérique a également laissé supposer que le Nouveau Monde pouvait être le continent mythique. Au XX^e^ siècle, des auteurs comme **Denis Saurat** (1890-1958) ou le médium **Edgar Cayce** (1877-1945) ont développé des théories audacieuses selon lesquelles des géants auraient peuplé la Terre dans un passé lointain et seraient à l'origine de l'Atlantide[1]. Cayce affirme que les Atlantes avaient acquis

une haute technologie et disposaient d'une source d'énergie prodigieuse issue du captage des rayons cosmiques et de leur transformation dans un cristal appelé « pierre Tuaoi » ou « Pierre de feu ». La surcharge du cristal aurait causé une gigantesque explosion qui, associée à des cataclysmes naturels, serait à l'origine de la destruction de l'Atlantide[2].

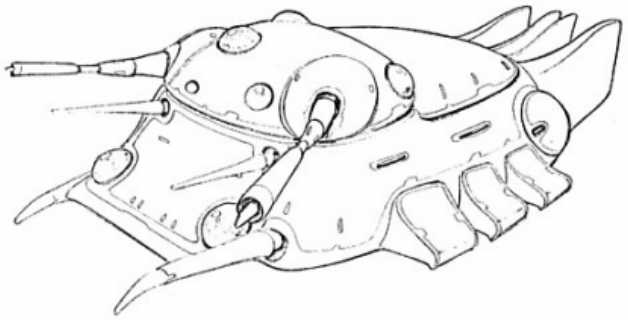
L'empire de Mu est apparu plus récemment dans la littérature. En 1866, le missionnaire français **Brasseur de Bourgbourg**

Symbole de l'empire de Mu vu dans la série.
L'empire de Mu imaginé pour la série.

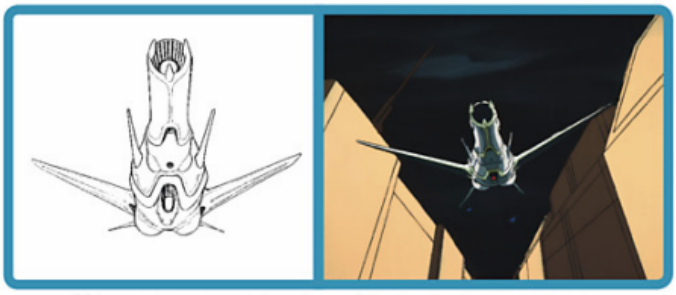


(1814-1874), un des pionniers de l'archéologie précolombienne, pense déchiffrer le nom de Mu dans un manuscrit maya. Il utilise pour cela l'alphabet établi au XVI[e] siècle par le moine franciscain **Diego de Landa**. On sait aujourd'hui que cet alphabet n'est pas fiable. Le mythe de Mu prend toute son ampleur avec **James Churchward** (1851-1936), suite au succès en 1926 de son livre *The lost continent of Mu* (« Mu, le continent perdu de Mu ») et des quatre autres qui suivront. Il est repris par **Louis-Claude Vincent** (1906-1988)[3] et **Hans Stephan Santesson** (1914-1975)[4]. En 1980, **Hitoshi Takeuchi** (1920-2004), géophysicien et professeur de l'université de Tokyo, écrit *The Japanese came from the continent of Mu* (« Les Japonais vinrent du continent de Mu »). À ce jour, aucune preuve formelle de l'existence de cette civilisation n'a été apportée et le mythe est catalogué dans le genre littéraire appelé « ésotérisme », terme désignant des courants

Engin terrestre intervenant dans le conflit entre les deux continents.



de pensée autres que ceux dispensés par la philosophie ou la religion. En 2011, **Jack E. Churchward** a réédité le *best-seller* de son arrière grand-père[5], agrémenté de documents réactualisés, inédits ou issus de ses propres recherches…



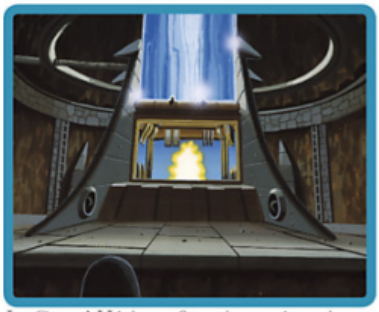
Vaisseau intervenant dans le conflit entre les deux continents.

L'auteur **Robert Charroux** (1909-1978) associe l'Atlantide et Mu dans plusieurs ouvrages. Dans *Le Livre des maîtres du monde* (1967), il suppose que leur disparition résulte d'un conflit nucléaire. De manière générale, dans les huit essais qui composent son œuvre (hors romans et autres supports), il tente d'apporter les preuves de sa croyance selon laquelle des extraterrestres seraient venus sur Terre il y a des milliers d'années. Ces continents disparus constitueraient en quelque sorte les berceaux de la civilisation qu'ils auraient apportée, et qui se serait ensuite propagée dans le monde. La découverte en 1985 de ce qui ressemble à des vestiges sous-marins, au large de la petite île japonaise de Yonaguni, a relancé le débat sur l'existence d'un continent englouti dans le Pacifique. Le géologue **Masaaki Kimura** et plusieurs scientifiques du monde entier étudient l'origine naturelle ou artificielle de ces formations rocheuses…

L'arme solaire sonne le glas des deux empires.

## La théorie extraterrestre

Si aucun petit homme vert n'est présent dans *Les Mystérieuses Cités d'or*, on fait tout de même référence à ce thème à plusieurs reprises, à commencer par l'introduction



Le Grand Héritage fournit une énergie nouvelle à la base des Olmèques.

du générique qui suggère le voyage d'êtres venus d'ailleurs. Contrairement aux apparences, les Olmèques de la série sont des humains qui ont évolué différemment du reste de la race. Ils sont néanmoins les descendants d'une civilisation qui, elle, pourrait avoir des origines cosmiques. En effet, la technologie du peuple souterrain rappelle celle de l'empire de Mu, par exemple le mécanisme du Grand Héritage trouvé au cœur de la Cité d'or s'accorde parfaitement à celui du réacteur de la base des Olmèques…

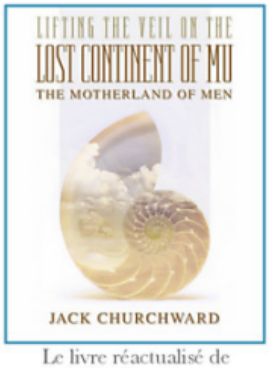
Autre lieu aux origines mystérieuses : le plateau de Nazca et ses dessins d'animaux gigantesques tracés à même le sol. Ce qui sert de piste d'atterrissage au Grand Condor a, dans la réalité, donné naissance à des théories très diverses. L'archéologue allemande **Maria Reiche** (1903-1998) a consacré sa vie au site et considérait qu'il s'agissait d'un

Le plateau de Nazca est un piste d'atterrissage pour le Grand Condor.

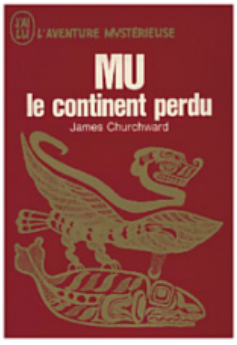
immense calendrier astronomique. En 1949, elle consigne ses théories dans *The Mystery on the Desert* (« Le Mystère sur le désert »). En 1968, une autre hypothèse audacieuse apparaît. Selon l'écrivain suisse **Erich Von Däniken** et son livre *Chariots of the Gods* (« Les Vaisseaux des dieux »), les géoglyphes de Nazca auraient été tracés par des extraterrestres pour servir de pistes d'atterrissage à leurs vaisseaux spatiaux. Célèbre pour ses écrits très controversés sur le sujet, l'auteur est probablement responsable de la popularisation du site qui attire dès lors de nombreux touristes… L'ouvrage, traduit en France sous le titre *Présence des extraterrestres*, connaît un tel succès qu'en 1970, il fait l'objet d'un documentaire éponyme de 90 minutes, dans lequel on parcourt le monde à la recherche de preuves pour le moins douteuses. L'année suivante, le film est tout de même nominé aux Oscars…

La plupart des thèmes fantastiques traités dans *Les Mystérieuses Cités d'or* sont abordés dans les petits livres rouges aux lettres dorées de la célèbre collection *L'Aventure mystérieuse*, parue aux éditions J'ai Lu, entre 1962 et 1996. Elle est la digne héritière du réalisme fantastique, puisque bon nombre d'auteurs de la revue *Planète* y sont publiés, ainsi que Saurat, Cayce, Charroux, Churchward et Däniken, entre autres. Un de ces livres rassemble la plupart des thèmes évoqués dans le dessin animé : *Hommes et civilisations fantastiques*, de **Serge Hutin** (1970). Dans leur jeunesse, l'auteur et producteur **Jean Chalopin** ainsi que le coauteur et réalisateur **Bernard Deyriès** étaient férus de ce genre d'ouvrages, comme beaucoup de leurs contemporains. Il était donc logique que certaines idées transparaissent à leur tour dans leurs œuvres…

Ces écrits et leurs auteurs n'ont bien souvent aucune légitimité scientifique et remplissent pourtant toujours les rayons des librairies ésotériques. S'ils n'intéressent pas la science pure et dure, ces mythes et légendes alimentent les fictions, pour le plus grand plaisir des fans d'*Indiana Jones* et consorts…




Le livre réactualisé de Jack E. Churchward.




[1] *L'Atlantide et le règne des géants*, Denis Saurat (Éditions Denoël, 1954).

[2] *Visions de l'Atlantide*, Edgar Cayce (J'ai Lu, 1973).

[3] *Le Paradis perdu de Mu* (volumes 1 et 2) (Éditions de la Source, 1969 et 1971).

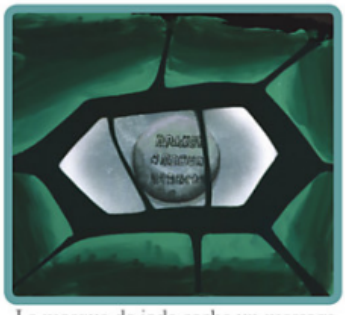
[4] *Understanding Mu* (1970), traduit en France sous le titre *Le Dossier Mu* (J'ai Lu, 1976).

[5] *Lifting the veil on the lost continent of mu motherland of men* (« Lever le voile sur le continent perdu de Mu patrie des hommes »).

# Les symboles mystérieux

***Les Mystérieuses Cités d'or*** **regorge de symboles. Certains sont évidents, d'autres seulement suggérés ou sous-entendus ; voulus ou non, ils donnent un autre sens à l'œuvre.**

Sur son île, Tao possédait des écrits de ses ancêtres.



Le masque de jade cache un message écrit en glyphes mayas.

Détail des motifs du médaillon d'Esteban.

Le blason sacré du Soleil représenté au centre de la table d'orientation du Vieux Pic.

À l'évocation des civilisations anciennes, on associe aussitôt des formes d'écritures aux caractères étranges. La route d'Esteban et de ses compagnons en est parsemée, à commencer par l'encyclopédie de Tao, écrite dans la langue de Mu. Le jeune garçon reconnaît les signes de ses ancêtres en divers endroits. Dans les trois cités perdues et les trois manuscrits qui s'y cachent, la langue du peuple maya est présentée comme similaire à celle de l'empire disparu. Mais au-delà de ces symboles « matériels », il en existe d'autres plus « spirituels ».

Notez le placement des personnages : Esteban sous le soleil, son père spirituel ; Mendoza, en tant que père de substitution, se trouve à la même hauteur que l'astre diurne.

## Esteban et le Soleil

L'élément central des *Mystérieuses Cités d'or* est sans conteste le Soleil, l'astre diurne, celui qui permet la vie terrestre. Pour beaucoup de civilisations, il est le créateur, le divin personnalisé. Chez les Incas, on le nommait « Inti » et on l'associait à l'or. Le Soleil est aussi synonyme de renaissance, puisque qu'il disparaît et réapparaît chaque jour, mais aussi d'ouverture spirituelle. Esteban, en tant que Fils du Soleil, est le digne représentant terrestre de l'astre divin, celui qui apporte la sagesse et la foi au reste de l'humanité. Le choix des couleurs de ses costumes n'est d'ailleurs pas anodin. Quand il part pour le Nouveau Monde, le petit Espagnol revêt une tunique dont la teinte dominante est le rouge, symbole du courage, mais aussi du sang versé par le Christ. C'est aussi celle des plus hauts représentants de la religion catholique, les cardinaux. Lorsque Esteban arrive sur le nouveau continent, son costume se déchire, l'enfant entame sa « mue » pour finalement arborer la couleur du dieu sauveur attendu par les Incas, le fameux dieu blanc des légendes amérindiennes. Il était nommé Kon Tiki Viracocha chez les Incas, Kukulcan chez les Mayas et Quetzalcóatl chez les Aztèques.

## Zia et la Lune

Dans le ciel, les planètes se confondent avec les étoiles et le Soleil n'a d'égal que la Lune. L'astre nocturne est le symbole du rêve, du changement et du renouvellement de la vie, car sa forme évolue en permanence. Chez les Incas, à cause de sa pâleur, la Lune était associée à un autre métal : l'argent. Elle représente généralement le féminin, par opposition au Soleil, le masculin. Tantôt elle le remplace dans le ciel, tantôt ils y trônent chacun de leur côté ou s'unissent occasionnellement pour donner lieu à l'un des événements célestes les plus saisissants : une éclipse. Zia possède toutes les caractéristiques de

Quand le Soleil rencontre la Lune. L'étoile est bien visible sur le médaillon de Zia.

Détail des motifs du médaillon de Zia.

Tao est l'étoile qui brille par son ingéniosité et ses connaissances.

la représentante de l'astre sélène. Elle incarne la sagesse innocente qui compense avec le caractère impulsif d'Esteban, quand il agit de façon irréfléchie, et cela dès leur rencontre. La couleur de sa robe, bien choisie, reflète la beauté dont se pare la Lune lors d'une éclipse… Le Soleil et la Lune forment une dualité symbolique représentée par les deux pendentifs que portent Esteban et Zia. Mais sur ces médaillons s'affiche un troisième élément : une étoile.

## Tao et les étoiles

Si sur le devant de la scène se détache le couple que forment le Soleil et la Lune, en arrière-plan, figurent les étoiles. Elles constituent le tissu cosmique où évoluent les deux astres. L'étoile représente la lumière, l'harmonie, la beauté et la perfection. Elle est le symbole de l'esprit, du conflit permanent entre les forces de la lumière et celles des ténèbres. Le jaune généralement utilisé pour dessiner une étoile correspond à la couleur de la tunique de Tao. Le plus souvent représentée avec cinq branches et ainsi désignée sous le terme de « pentagramme », elle se rattache à la magie, ce qui cadre bien avec l'empire de Mu, dont Tao est le digne descendant. D'ailleurs, dans la philosophie chinoise, le tao signifie « la voie » au sens spirituel ; et quel meilleur guide qu'une étoile ? C'est souvent un point de repère, une référence. Tao incarne l'équilibre de l'esprit, qui se retrouve dans le fameux emblème du yin et du yang : un cercle composé d'une moitié blanche avec un point noir et d'une moitié noire avec un point blanc. Le tao est un concept complexe de la pensée chinoise, que l'on pourrait définir comme la force fondamentale qui gouverne l'équilibre naturel de l'univers.

Dans le temple souterrain, chaque enfant déplace le cube correspondant à l'astre qui lui est associé.

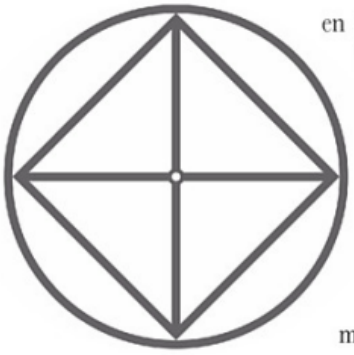
La cascade qui masque l'accès au Vieux Pic.

## L'arc-en-ciel

Cet effet d'optique qui décompose la lumière du Soleil représente souvent un pont de communication du divin vers l'humain. Dans *Les Mystérieuses Cités d'or*, il est utilisé à plusieurs reprises. Quand les trois enfants fuient le fort de l'Aigle noir en empruntant un souterrain secret, un arc-en-ciel leur désigne la cascade qui voile l'entrée du Vieux Pic, judicieusement mis en scène par un lent *traveling*, tel un message des dieux guidant les héros vers leur destinée.

## Les quatre symboles fondamentaux

Les formes géométriques élémentaires ont souvent une signification. Par exemple, le cercle, infini et éternel, symbolise le Soleil et le divin



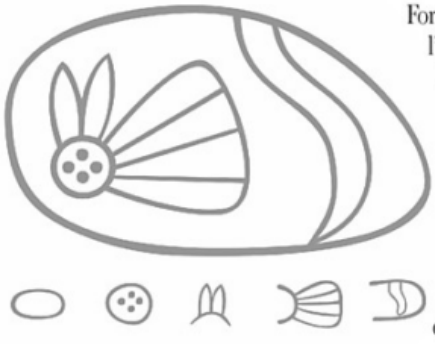
en général. Le carré désigne le monde matériel, lié aux quatre points cardinaux (le nord, le sud, l'est et l'ouest), aux quatre forces fondamentales (la gravitation, la force électromagnétique et les interactions forte et faible) ou aux quatre éléments de la philosophie naturelle (air, eau, terre, feu). Les quatre sites traversés en pays maya peuvent d'ailleurs être associés aux quatre éléments. L'arrivée dans la première cité se fait par les airs (l'arc-en-ciel). D'après le manuscrit trouvé, on atteint la deuxième cité en traversant le marais du dieu de la pluie, elle est donc rattachée à l'eau. La troisième, souterraine, se trouve près d'une forêt de statues de terre, le troisième élément. Et enfin, le Bouclier fumant, comme son nom et sa forme de volcan l'indiquent, évoque le feu. Ces lieux insolites forment un carré dont les diagonales dessinent une croix qui, en son centre, accueille le paradis terrestre : la Cité d'or. On considère que le cercle, le carré, la croix et le centre sont les quatre symboles fondamentaux de toutes les civilisations.

Un des trois manuscrits indiquant le chemin vers la Cité d'or maya.

## Les médaillons du Soleil

Les deux pendentifs d'Esteban et de Zia ouvrent la porte de la Cité d'or, tels les clés du paradis. En effet, les bâtisseurs de l'empire de Mu ont rassemblé dans cet endroit la connaissance, la puissance et la richesse. Celui qui possède ces trois éléments peut prétendre devenir le maître du monde et se rapprocher ainsi du divin. C'est toute une symbolique que portent les cinq signes gravés sur chaque médaillon. D'après les livres de **James Churchward** sur l'empire de Mu, ils sont issus de tablettes d'andésite découvertes au Mexique par le géologue **William Niven**. Sur celui d'Esteban, les signes proviennent de la tablette n°339 et composent un papillon qui transmet le commandement du Créateur pour que les Quatre Forces sacrées rétablissent l'ordre et la loi dans tout l'univers. Quant à ceux du médaillon de Zia, de la tablette n°1231, ils forment le symbole des Quatre Forces sacrées, qui jouèrent un rôle important dans la création du monde, depuis l'aube des temps jusqu'à ce jour. C'est la clé du mouvement universel, rien que ça !

Tous ces symboles, empreints de poésie et d'un certain mysticisme, transcendent l'intérêt de la série. Il en existe beaucoup d'autres que nous vous laissons le plaisir de découvrir…



La tablette n°339 et ses symboles clés.

La tablette n°1231 et ses symboles clés.

# Moralité...

**Au-delà du spectacle divertissant, *Les Mystérieuses Cités d'or* véhicule plusieurs valeurs morales qui ajoutent un intérêt original au feuilleton. Voici celles qui nous paraissent les plus importantes, illustrées par quelques moments forts de la série.**

Seuls au monde, Esteban et Zia se lient rapidement d'une amitié très forte.

Petit regard furtif, mais complice entre Esteban et Mendoza.

C'est dans les épreuves que les liens d'amitié sont les plus forts.

## Amitié et confiance

La valeur fondamentale de la série est sans conteste l'amitié, en particulier celle qui unit les trois enfants. Élevé dans un monastère en Espagne, Esteban ne semble pas avoir d'amis de son âge. À la mort du père Rodriguez, Mendoza lui apparaît comme l'homme providentiel, qui va lui offrir la possibilité de vivre la grande aventure dont rêvent tous les jeunes garçons. La sympathie naissante entre l'adulte et l'enfant est quelque peu intéressée, du moins pour Mendoza. En revanche, les liens qu'il noue avec Zia sont plus naturels. Obligée depuis des années à se méfier de son entourage, la jeune Inca se rend compte qu'Esteban est différent des autres Espagnols, et lui accorde spontanément sa confiance et son amitié. La relation entre Esteban et Tao commence par une certaine rivalité masculine, classique entre deux fortes têtes. Mais c'est dans l'adversité que naissent les plus belles histoires d'amitié, et la leur restera solide et durable, face aux nombreuses difficultés qu'ils affronteront. Lors de la perte de Solaris, Tao comprend même que l'amitié est un trésor bien plus inestimable qu'un vaisseau fabuleux.

L'amitié est parfois mise à rude épreuve et se fonde avant tout sur la confiance. Conscients que leur jeune âge les fragilise et que seule leur union indéfectible les protégera, les trois enfants s'accordent rapidement une confiance mutuelle sans bornes. Ce sera plus long et difficile avec les trois adultes Mendoza, Sancho et Pedro. La véritable confiance se mérite et s'obtient avec le temps. Ainsi, quand Esteban apprend que la sauvegarde de l'humanité repose sur ses frêles épaules, il préfère avant tout sauver son ami Tao de la folie des Olmèques. De cette façon, Esteban montre qu'il demeure fidèle en amitié et digne de foi. L'amitié des enfants du Soleil, voire leur fraternité, est si forte que nul ne parviendra à les séparer.

Esteban et Tao commencent une relation très orageuse.

Le petit Esteban n'a pas froid aux yeux face à l'imposant capitaine Gaspard.

## Courage et persévérance

Sans attaches particulières et plongés dans un monde hostile, nos trois héros affrontent les dangers et surmontent les embûches avec courage. Lors de la traversée de l'océan, pour désaltérer Zia, Esteban ose braver les commandants en se servant dans leur réserve d'eau personnelle. Quand la jeune fille se fait enlever par Tao, Esteban n'hésite pas une seconde à partir à son secours, en pleine nuit, à la nage, abandonnant les adultes, leurs soi-disant protecteurs. À Tumbes, malgré l'injonction de Pizarro, Zia refuse audacieusement de lui révéler le message du *quipu* d'or. Tao, au caractère plutôt réfléchi, est néanmoins toujours prêt à relever des défis. Ainsi, pour fuir le fort de l'Aigle noir investi par les Espagnols, les trois enfants doivent emprunter une rivière souterraine, et le vaillant jeune homme passe le premier sans la moindre hésitation. Mais la plus belle preuve de courage revient au prophète voyageur, qui, dans un acte héroïque, se sacrifie pour sauver l'humanité au lieu de révéler son identité à son fils enfin retrouvé.

Esteban et Tao s'attachent à défendre le Vieux Pic contre les Espagnols.

Souvent, les trois enfants manifestent une persévérance rare pour leur âge. Par exemple, Esteban passe une nuit à creuser les parois de pierre de la prison où ses amis et lui sont enfermés. De même, Esteban et Tao, accompagnés de Viracocha, font le tour des villages mayas, sans se décourager, pour trouver des alliés dans leur combat contre les Olmèques. Finalement, on constate tout au long de la série, que ces jeunes enfants ne reculent devant rien pour poursuivre leur route : ni la faim, ni la soif, ni le danger ne les arrêtent. Par leurs encouragements mutuels, ils s'épaulent, oublient leurs rares moments de faiblesse pour mieux rebondir et aller de l'avant.

L'illustration parfaite du partage et du pardon : Mendoza sauve Kuruga, ancien chef des hostiles géants Urubus.

Zia cherche à échapper au ténébreux général Calmèque.

## Générosité et tolérance

En filigrane de la série se dessine une vision du monde des adultes tourné vers l'intolérance, l'égoïsme et l'affrontement, des sentiments souvent guidés par la peur de l'inconnu et la soif de conquête. Les enfants, quant à eux, par leur ouverture d'esprit et une certaine innocence, ne ressentent aucun *a priori* vis-à-vis des autres peuples ; au contraire, ils leur tendent la main et gagnent leur confiance. Ainsi, Kuruga, chassé de la tribu des Urubus, met sa vie en péril pour avertir Esteban et ses amis du danger qui les menace. Alors en plein désert, ils doivent rationner l'eau. Et pourtant, Esteban et Zia n'hésitent pas à céder leurs parts à leur ancien poursuivant. Le géant reparti, Tao partage alors la sienne avec ses deux amis. Cet acte d'altruisme leur aura certainement donné plus de forces que le peu d'eau qu'ils auraient économisée en suivant les conseils égoïstes de Sancho et Pedro. D'ailleurs, les enfantillages à répétition de ces soi-disant « adultes » font ressortir toute la noblesse et toute la générosité des enfants.

Le respect des différences ethniques représente un autre aspect symbolique de ces valeurs. À plusieurs reprises, le récit évoque le choc des cultures : on y croise les Espagnols, bien sûr, mais aussi les géants Urubus, les guerrières Amazones, des Mayas hostiles et surtout les Olmèques et leur étrange base. Ce thème s'accompagne d'une réflexion sur les différences raciales. Par ses origines amérindiennes et son éducation espagnole, Esteban est en quelque sorte un métis qui permet la réconciliation de deux mondes opposés. En faisant d'Esteban, Zia et Tao des héros d'horizons distincts, les auteurs ont joué la carte de l'humanité. Ils ont composé un hymne antiraciste enrichi d'un plaidoyer pour la tolérance et le respect d'autrui.

## Compassion et pardon

Esteban et Zia éprouvent une certaine compassion à l'égard de Morka, la jeune servante amazone.

Autres valeurs rencontrées dans *Les Mystérieuses Cités d'or* : la compassion et le pardon. Quand Esteban décide de retourner au fort de l'Aigle noir, Zia et Tao, émus par sa volonté de traverser le pont suspendu malgré son vertige, décident de l'aider en l'accompagnant. Mais c'est au décès du père de Zia, un des moments les

La fine équipe sur son radeau de fortune.

plus forts en émotion, que ce sentiment ressort le plus. Même Mendoza éprouve de la peine pour la jeune Inca, mais il la dissimule avec pudeur en contemplant les étoiles.

Par respect pour la douleur de sa jeune amie, Esteban pardonne les mauvaises décisions de Viracocha envers eux et lui propose son aide pour combattre les Olmèques. Il a compris qu'avancer dans la vie nécessite aussi de pardonner les erreurs des autres, preuve d'une grande maturité d'esprit. Autre exemple d'absolution : dès son premier contact avec les Incas, Esteban découvre la souffrance de ce peuple réduit à l'esclavage par les Espagnols et pardonne la réaction hostile de l'Indien Kiyum à son égard.

## Travail et organisation

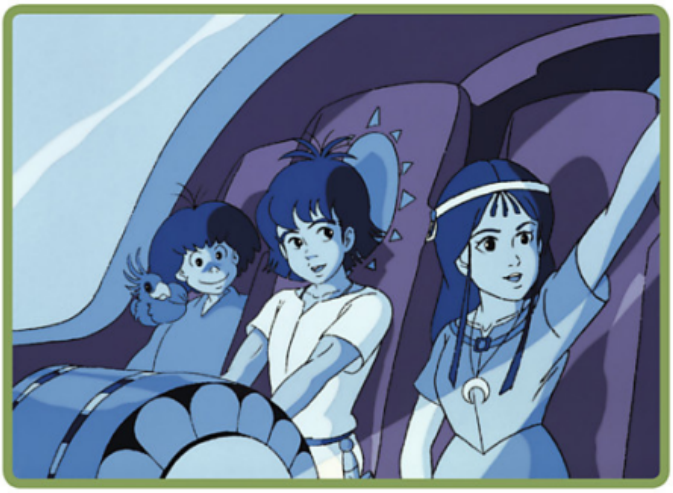
La valeur du travail est également très présente dans la série, associée à l'esprit d'équipe. Quand le navire s'apprête à faire naufrage, tous doivent s'affairer à construire un radeau et chacun a une tâche bien définie. Par exemple, Esteban prend l'initiative de confectionner des rames. Mendoza l'encourage et Zia l'assiste. À plusieurs reprises, quand Tao émet une idée ingénieuse, il fait appel à ses amis pour la réaliser et en organise la concrétisation. De manière générale, il réfléchit toujours avant d'agir, contrairement à Esteban, plus impulsif, d'où certaines divergences d'opinion ; mais au final, leurs caractères se complètent, ce qui leur permet de fabriquer des inventions originales et pratiques. Mendoza aussi se révèle un bon chef de chantier. À son actif, citons la muraille de défense du village du Nouveau-Soleil contre les Olmèques, mais également les deux tours destinées à attaquer leur base. Le principe « l'union fait la force » trouve sa parfaite illustration dans ces aventures hors du commun.

Pour conclure, de nombreux contes traditionnels explorent les thèmes universels de la recherche de l'identité et de la quête des origines[1], à travers un voyage initiatique où chaque étape teste une valeur morale. Ils illustrent une question fondamentale : comment se définir en tant qu'individu par rapport à la société. Ce sont les valeurs morales associées à cette réponse qui guident la vie d'un être humain. En cela, *Les Mystérieuses Cités d'or* est un conte moderne aux thèmes intemporels. En leur âme et conscience, les auteurs ont créé une œuvre pleine de sens, de valeurs fortes qui donnent tout son intérêt à cette série captivante.

[1] Ce thème est traité en détail dans le numéro 3 du magazine des *Enfants du Soleil*.

Une mise en scène pleine de sens : Esteban fuit l'Ancien Monde et court vers son destin.

Le bon sens et l'action laissent une grande place à l'humour.



Partie III

# AUTOUR DES *CITÉS D'OR*

Ce qui fait le charme de la série *Les Mystérieuses Cités d'or*, ce sont, bien sûr, les personnalités attachantes des trois jeunes héros et leurs fantastiques aventures dans la quête de leurs origines, mais c'est également la variété et la richesse des décors dans lesquels évoluent les personnages : le monde du XVI[e] siècle.

Une autre originalité de la série concerne la musique. Je souhaitais en effet que cette dernière n'ait pas un caractère trop « enfantin », une démarche en rupture avec ce qui se faisait généralement à l'époque. C'est ainsi que nous avons conçu cette bande-son riche et colorée, dans la veine de celles des longs métrages des années 80. L'ensemble de la partition musicale, dont les chansons, a contribué pour une part non négligeable au succès de la série.

Au moment des premières diffusions, nous n'avions pas de véritable retour sur ce que nous produisions. Les sondages d'audience n'existaient pas. Le courrier des téléspectateurs et les quelques articles dans la presse ne nous donnaient qu'une vague idée de l'intérêt plus ou moins grand suscité par notre travail. Les seuls spectateurs dont nous connaissions réellement l'opinion étaient nos propres enfants ainsi que ceux de nos amis. Nous étions trop concentrés sur les différentes productions en cours et trop occupés par les voyages incessants entre la France, le Japon et les États-Unis...

Ce n'est qu'à la fin des années 90 que j'ai vraiment pris conscience du succès des *Mystérieuses Cités d'or*, lorsque les jeunes téléspectateurs devenus adultes ont commencé à se regrouper à l'occasion de salons spécialisés sur le thème des dessins animés de leur enfance. J'ai été surpris de constater que les gens se souvenaient de nous, de notre travail, et que nous avions marqué toute une génération.

Ces jeunes spectateurs, en prolongeant leur passion pour nos héros jusqu'à l'âge adulte, nous ont démontré que leur capacité d'émerveillement, leur soif de découvertes demeuraient aujourd'hui intactes. Cela nous a fait imaginer que l'aventure des *Mystérieuses Cités d'or* n'était peut-être pas terminée, et qu'Esteban, Zia et Tao pouvaient partir, avec eux, à la conquête de nouvelles générations...

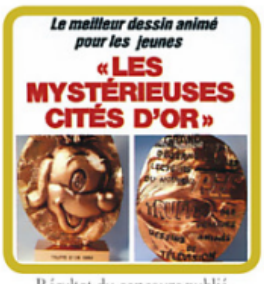
Bernard Deyriès
Le 8 janvier 2013
Tours, France

# Il était une fois un succès

**L'odyssée des *Mystérieuses Cités d'or*, initiée à travers les mythes et légendes européens, poursuivie au Japon pour la production de la série, s'achève par un tour d'horizon de son succès et de son exploitation, avant de poursuivre vers un nouveau voyage...**

Présentation des *Mystérieuses Cités d'or* publiée dans *Le Nouveau Pif* n°812 (octobre 1984).

Résultat du concours de la Truffe d'or, publié dans *Le Nouveau Pif* n°832 (février 1985).




Résultat du concours publié dans *Télé Star* n°439 (25 février 1985).

Lors de sa production, la diffusion de la série est prévue sur NHK pour la version japonaise, sur Antenne 2 en France, et RTL Télévision au Luxembourg pour la version française. Au Japon, *Taiyô no ko Esteban* est diffusé entre le 29 juin 1982 et le 7 juin 1983, à 19h30, heure de grande écoute. Elle remporte un certain succès : entre 10 et 12 % d'audience moyenne[1], selon **Kenichi Murakami**, soit 2 à 4% de plus que *Marco Polo* trois ans plus tôt sur le même créneau horaire. L'audience moyenne exacte est de 10,5%, avec une pointe à 13,2% pour l'épisode 6. La performance est très honorable, mais pas extraordinaire. **Jean Chalopin** tient une explication simple : « La série a bien marché au Japon, mais c'était la NHK, une chaîne de prestige. C'est un peu comme si la série passait sur Arte en France. Ce n'est pas le même impact que TF1, mais elle acquiert une certaine image de qualité. » Les téléspectateurs japonais qui l'ont regardée l'ont appréciée, mais ils sont relativement peu nombreux par rapport à ceux qui suivent d'autres séries sur les chaînes privées. Elle sera rediffusée une seule fois en 1998, dans une version redoublée, et amputée des résumés et des documentaires.

## Un succès français

La version française emprunte un tout autre chemin. Elle fait son entrée dans l'émission phare de la jeunesse de l'époque, *Récré A2*, animée par Dorothée. À la fin de la série *Dick le Rebelle*, on présente le générique du nouveau rendez-vous qui va la remplacer et dès la semaine suivante, le mercredi 28 septembre 1983, à 16h28 précises, les petits Français découvrent le premier épisode des *Mystérieuses Cités d'or*. L'engouement du public est immédiat. En quelques semaines, Antenne 2 reçoit des centaines de courriers de satisfaction. L'accueil de la presse est également favorable, si l'on en juge par les nombreux articles parus à la même période[2]. De l'avis général, la série apporte un nouveau souffle dans l'animation pour la jeunesse. Son côté pédagogique y est pour beaucoup. Pour les « bien-pensants » de l'époque, c'est un peu une lueur d'espoir dans un paysage audiovisuel où *Goldorak* et consorts sévissent depuis de nombreuses années.

Du point de vue commercial, *Les Mystérieuses Cités d'or* génère peu de produits dérivés. Néanmoins, la série réalise un véritable carton auprès du jeune public. Preuve en est la Truffe d'or, décernée en 1985 par *Le Nouveau Pif*. Ce magazine, aujourd'hui disparu, avait organisé auprès de ses lecteurs (âgés de 8 à 13 ans) un grand sondage inédit sur les dessins animés de télévision diffusés entre septembre 1983 et septembre 1984[3]. Quelque 30 000 lecteurs y participent alors, et *Les Mystérieuses Cités d'or* gagne le premier prix haut la main[4]. Cette récompense constitue pour la société productrice DIC France un signe de reconnaissance de la part du public, d'autant plus que *Le Nouveau Pif* est à l'époque le premier magazine pour la jeunesse[5]. La remise des Truffes est retransmise le 6 mars 1985 dans *Récré A2* et dès la semaine suivante, la série est rediffusée.

## Un succès d'audience

Dans les années qui suivent, la série passe régulièrement sur Antenne 2 – devenue France 2 entre-temps – et quasiment toujours sur un rythme hebdomadaire[6]. Chaque fois, le succès est au rendez-vous, comme en témoignent les chiffres d'audience, sauf bien sûr quand elle est programmée très tôt le matin en week-end... Avec le temps, la tranche des 15-24 ans emporte les meilleurs suffrages. Si bien qu'après l'an 2000, France 2 ne renouvèle plus le contrat de diffusion et la série est reprise par d'autres chaînes. Ainsi, Télétoon la programme une dizaine de fois entre 2001 et 2002, à des rythmes plus soutenus. Entre 2003 et 2005, France 5 prend le relais en la diffusant quotidiennement dans ses émissions phare *Midi les Zouzous* et *Bonsoir les Zouzous*. L'audience moyenne s'établit à 5,8 % sur l'ensemble de la diffusion, soit environ 800 000 téléspectateurs par épisode, score tout à fait honorable si l'on tient compte de la forte concurrence sur cette tranche horaire (journaux télévisés). Certains mercredis, le million de téléspectateurs est largement dépassé. Ainsi, le 26 février 2003, l'avant-dernier épisode de la série réunit 1 280 000 téléspectateurs (pour une part d'audience de 9,3%). Autre performance : le mercredi 1er juin 2005,

l'épisode 21 marque la 2e meilleure audience de la chaîne. C'est d'ailleurs le seul dessin animé présent dans le palmarès des émissions de la semaine, pour un public âgé de 4 ans et plus.

L'éventail des cibles touchées par le programme est très vaste. Il regroupe en premier lieu les 4-10 ans et les 11-14 ans, public très présent, car directement visé par l'émission. On voit donc naître une nouvelle génération de fans ! Mais la tranche des 15-24 ans n'est pas en reste ! Une catégorie supplémentaire ressort de l'analyse du profil des téléspectateurs. Il s'agit d'un public plutôt féminin et nostalgique des années 80, qui accompagne ses enfants dans la découverte de la série. *Les Mystérieuses Cités d'or* est depuis considérée comme un programme particulièrement fédérateur. Gulli l'a bien compris et dès 2007, diffuse le feuilleton quasiment sans interruption pendant quatre ans

## Un succès populaire

Un dossier sur *Les Mystérieuses Cités d'or* est paru dans le magazine *Animeland* n°27 (novembre 1996).

Autre marque d'estime : l'Anime Grand Prix publié par le magazine *Animeland*. Ce sondage annuel, effectué auprès des lecteurs, regroupe plusieurs catégories liées au dessin animé. Parmi les anciennes séries, *Les Mystérieuses Cités d'or* est de celles qui obtiennent les meilleurs résultats. Depuis 1997, son générique est le premier générique français au classement. Lorsque les compilations de génériques de séries cultes étaient en vogue, celui des *Mystérieuses Cités d'or* était l'un des plus demandés par les éditeurs, conscients de l'intérêt porté par le public. Quiconque aura assisté à une « Gloubiboulga Night »[7] pourra attester de l'incroyable folie qui s'empare de l'auditoire quand arrivent les premières images du générique sur l'écran géant. Les spectateurs, toutes générations confondues, le connaissent par cœur et aiment le chanter. C'est très probablement le seul générique à rassembler autant les foules !

Si *Les Mystérieuses Cités d'or* plaît toujours aux enfants, c'est dû sans aucun doute aux nombreuses qualités artistiques déjà évoquées, mais aussi au phénomène d'identification. En effet, il n'y a pas un héros, mais trois enfants tout à fait ordinaires, d'origines, de cultures et de caractères certes différents mais complémentaires ; ce qui permet à tout jeune téléspectateur de rapidement s'identifier à au moins l'un d'eux. L'histoire est toujours racontée du point de vue des enfants. Relégués au second plan, les adultes restent néanmoins suffisamment présents pour attirer un public familial. Ainsi, *Les Mystérieuses Cités d'or* n'est pas seulement la série emblématique d'une seule génération, mais elle traverse les décennies sans prendre une ride pour plaire à un jeune public sans cesse renouvelé.

[1] Pourcentage des téléspectateurs devant leur poste de télévision au même moment, toutes chaînes confondues.

[2] Parmi les plus représentatifs, citons : *Les Nouveaux Héros* (*Le Figaro*, 16 septembre 1983), *Le Temps fabuleux des conquistadors en dessin animé* (*Télé Star* n°365, septembre 1983), *Trois enfants en quête de l'or des cités incas* (*Nice matin*, 1er octobre 1983).

[3] Le sondage est reconduit chaque année jusqu'en 1988.

[4] La série est présentée dans le n°812 (16 octobre 1984) et les résultats sont publiés dans le n°832 (5 mars 1985).

[5] Dès 1971, le magazine de bande dessinée tire en moyenne 560 000 exemplaires chaque semaine, selon Richard Medioni, auteur du livre *Mon camarade, Vaillant, Pif Gadget : L'histoire complète, 1901-1994* (Vaillant Collector, 2012).

[6] Après la rediffusion de 1985, on note celles de 1987/88, 1990, 1993/94, 1994/95, 1998/99 et 2000.

[7] Soirées à succès organisées entre 2001 et 2005, au cours desquelles les plus grandes salles des villes de France ont réuni plus de 150 000 nostalgiques pour voir ou revoir sur grand écran des génériques et extraits d'émissions jeunesse des années 1975 à 1987.

### La version bretonne

En 2003, la chaîne TV Breizh commande une version bretonne des *Mystérieuses Cités d'or*. Intitulée *Bugel an Heol* (« L'Enfant du Soleil »), elle est financée à parts égales avec la région Bretagne. Sa réalisation est confiée à l'association Dizale, créée en 1998 pour promouvoir l'audiovisuel en langue bretonne. Son activité s'articule autour du doublage, de la production de fictions et magazines, de l'édition de DVD et VOD, et du sous-titrage. L'adaptation et le doublage s'étalent sur un an et l'association finance elle-même le doublage des documentaires, non prévu par la chaîne. « *Ken 'benn 'woech all* » (Au revoir, à bientôt).

### Le succès international

Malgré ses qualités indéniables, le succès international des *Mystérieuses Cités d'or* n'était au départ pas garanti. La série a très bien marché en Europe et au Québec, mais a connu des difficultés pour se vendre, notamment aux États-Unis où elle a été jugée trop intelligente et où les chaînes ne voulaient pas de feuilletons. La version anglaise, produite par la BBC, réalise de bons scores d'audience. Par exemple, le 15 mai 1987, elle atteint la 2e place du top 10 des programmes pour les enfants de 4 à 9 ans, avec 1,34 millions de téléspectateurs et une part d'audience de 32%. Par la suite, la série sera diffusée dans près d'une vingtaine de pays, mais c'est une autre histoire mystérieuse…

# Les éditions vidéo

**L'histoire des éditions vidéo des *Mystérieuses Cités d'or* en France est jalonnée de rebondissements dignes d'un roman-fleuve. Saint-Graal pour les fans, véritable poule aux œufs d'or pour les éditeurs, une quantité impressionnante d'éditions semble avoir vu le jour, mais, si on y regarde de plus près, pas tant que ça, en fait. Un petit historique s'impose.**

1re édition VHS en location, chez Thorn Emi Video (1984).

3e partie des aventures d'Esteban en location.

## L'Antiquité

Quand la diffusion de la série s'achève à la télévision française en 1984, le marché de la vidéo est encore tout récent. La plupart des éditeurs misent alors plus sur la location que sur la vente. À cette époque, *Les Mystérieuses Cités d'or* fait partie des rares dessins animés télévisés à être édités, mais uniquement pour la location. Ainsi, les aventures d'Esteban se déclinent en 3 volumes intitulés *En route pour le Nouveau Monde*, *Le Solaris* et *Le Grand Condor* (Thorn Emi Video, 1984). Chaque cassette vidéo regroupe 3 épisodes, qui s'enchaînent à la manière d'un long-métrage. Cette pratique est alors très courante car les premiers éditeurs travaillent surtout avec le cinéma, véritable fer de lance de la vidéo. Le premier volume est disponible à la vente en 1987, dans le cadre d'une opération commerciale de Kodak. En effet, le célèbre industriel de la photographie lance sur le marché des packs réunissant deux cassettes vidéo, l'une vierge, l'autre comprenant un film ou un dessin animé !

1re édition VHS en vente, en partenariat avec Kodak (1987).

À l'aube des années 1990, la vente de VHS a pris le pas sur la location et les éditeurs diversifient leurs catalogues. À la faveur du phénomène « manga », quelques éditeurs se spécialisent sur ce créneau. En 1995, la société IDE[1], sous son label AK Vidéo, se lance dans l'édition vidéo de dessins animés cultes dans leur intégralité, en plusieurs volumes, à raison d'un tous les deux mois environ. À l'époque, en France, c'est une nouveauté. Un premier essai concluant avec *Space Adventure Cobra* incite l'éditeur à récidiver l'année suivante avec *Les Mystérieuses Cités d'or*, dont il obtient les droits d'exploitation vidéo pour cinq ans. Les documentaires de fins d'épisodes sont inclus pour la première fois, mais les résumés et les génériques ne sont conservés qu'en début et fin de cassette. L'image présente un certain grain qui trahit la mauvaise conservation des *masters* utilisés. Le *packaging* est soigné et chaque cassette contient un bulletin concours permettant aux 1 000 premiers gagnants de recevoir un médaillon du soleil… en plastique ! Propulsée en tête des ventes vidéo de l'éditeur dès le début de sa commercialisation et pour de nombreuses années, la série devient rapidement culte.

1re édition VHS intégrale, chez AK Vidéo (1996).

Médaillon offert pour l'achat des 10 VHS.

## Le Moyen Âge

Avec le temps, le succès commercial de la série se révèle à double tranchant, car dans les années qui suivent, AK Vidéo multiplie les coffrets regroupant l'intégralité des cassettes en ne changeant que le *packaging* ou la répartition des épisodes. La rentabilité prend le pas sur la qualité. En 2001, ce coffret est réédité avec, en bonus, un reportage au

1er coffret VHS intégral, chez AK Vidéo (1998).

Frise constituée par les tranches des 10 VHS.

1er coffret DVD intégral, chez AK Vidéo (2000).

titre aussi évocateur que trompeur : « À la découverte des trésors incas ». En effet, le film présente un site archéologique sans rapport avec les Incas. Dans la presse, les opérations commerciales fleurissent. Une succession de collections souvent éphémères voient le jour, associant généralement une vidéo à un fascicule, prétexte à la vente en kiosques.

À la fin de l'année 2000, la manne des *Cités d'or* trouve avec le DVD une nouvelle source de revenus. La série sort directement en coffret intégral, fait alors peu fréquent. Pour l'occasion, IDE s'associe à Sony qui possède des moyens de distribution importants, ce qui permet de toucher un plus large public. La qualité vidéo est meilleure que celle des VHS, mais la définition du DVD accentue le grain de l'image. En contrepartie, un soin particulier est apporté au *packaging* et aux bonus : longue interview vidéo du réalisateur **Bernard Deyriès**, filmographies, galeries d'images[2], comparatif entre la série et le livre de **Scott O'Dell**, bref panorama des lieux traversés dans la série, ainsi que le documentaire des VHS renommé « À la recherche du trésor des Incas ». Malgré quelques défauts techniques corrigés dans les versions suivantes, ce premier coffret collector réellement intégral reste une référence pendant de nombreuses années. Par la suite, on assiste à une floraison de versions sous les formes les plus invraisemblables, mais c'est toujours la même édition qui est présente sur les galettes !

Intégrale DVD pour les 20 ans de la série, chez Génération DVD (2001).

En novembre 2001, un nouveau coffret propose la série en 4 DVD seulement, sans bonus et à un prix très attractif. Il est édité par Génération DVD et distribué par le site de vente en ligne CDiscount. Pour cette édition, on a cherché à gommer le grain par un procédé informatique, qui du même coup supprime certains détails. Associée à une compression plutôt élevée, cette technique nuit beaucoup à la qualité de l'image. Le travail graphique effectué sur ce coffret est lui aussi très « light ». Prévu pour le 20e anniversaire de la série, il demeure en tête des ventes pendant de nombreuses années et contribue fortement à la saturation et à la dévalorisation du marché vidéo des *Mystérieuses Cités d'or* en France[3].

Coffret DVD collector intégral pour les 25 ans de la série, chez Kazé (2008).

Intégrale DVD standard, chez Kazé (2011).

## La Renaissance

Lorsque le producteur **Jean Chalopin** cherche à récupérer les droits de la série dont il est l'un des auteurs, il doit s'employer à un long et fastidieux travail de nettoyage du marché vidéo inondé de plusieurs versions illégales. En 2008, l'éditeur Kazé[4] reprend les droits d'exploitation vidéo et présente un coffret collector qui n'a rien à voir avec ce qui s'est fait jusque-là. Le son et l'image sont restaurés, mais le grain n'a pas complètement disparu. Les bonus, repris de la récente édition anglaise, comportent des interviews filmées de Chalopin, Deyriès et **Shuki Levy**, ainsi que des images et des croquis originaux retrouvés au Japon. Le tout est accompagné du roman de Scott O'Dell, réédité pour l'occasion, et de deux livrets, l'un consacré à la série, l'autre à ses sources d'inspiration. Une belle édition limitée à 4 000 exemplaires numérotés.

1re édition Blu-ray collector intégrale, chez Kazé (2013).

En 2013, pour le 30e anniversaire de la série, et suite à son succès vidéo renouvelé, Kazé la transpose sur le nouveau support Blu-ray. Haute définition oblige, l'image est nettoyée et agrandie. Le résultat est impeccable pour les scènes en plans rapprochés, mais les détails des plans éloignés et les documentaires souffrent d'un effet de flou d'autant plus visible que l'écran de visionnage est grand. La série ayant été filmée à l'origine sur pellicule 16 mm, il est quasiment impossible d'obtenir une image nette et fidèle en haute définition, à moins peut-être d'y consacrer un budget digne de plusieurs longs-métrages, mais ce serait une révolution…

[1] International Distribution Electronic (1990-2012).

[2] Issues de scans des deux *mooks** japonais consacrés à la série.

[3] Pour plus de détails sur les éditions vidéo des *Mystérieuses Cités d'or*, un dossier y a été consacré dans les numéros 6 et 8 du magazine *Les Enfants du Soleil*.

[4] 1er éditeur vidéo français spécialisé dans l'animation japonaise et le manga, fondé en 1994.

# Les éditions musicales

**Le générique et la bande originale des *Mystérieuses Cités d'or* ont fait l'objet de nombreuses éditions, mais aucune intégrale n'a jamais vu le jour. Pendant que certains audiophiles de l'animation rêvent de retrouver ce trésor perdu, d'autres tentent de le reconstituer…**

Le 33 tours original (Saban Records, 1984).

Le livre-disque (Saban Records, 1984).

1re édition du générique sur une compilation CD (Rym Musique, 1995).

Une des très nombreuses compilations CD incluant le générique (Warner, 2002).

## Les années vinyle

Au début des années 1980, l'industrie du disque vinyle est à son apogée, en termes de ventes et de diversité des genres musicaux. À cette époque, tout dessin animé a au moins droit à son générique en 45 tours, et les gros succès ont le privilège d'une édition en 33 tours. *Les Mystérieuses Cités d'or* en fait partie et l'éditeur Saban Records nous livre en 1983 un album de choix : 16 titres parmi les plus beaux de sa production pour ce dessin animé. Ils restent, aujourd'hui encore, les seuls morceaux originaux jamais édités. Agrémenté d'une jolie pochette, le disque est de grande qualité. Écoulé à environ 80 000 exemplaires, il est devenu rare et très recherché par les collectionneurs.

Le 45 tours (Saban Records, 1983) contient le générique et le thème de Zia, avec le même visuel que le 33 tours. Vendu à près de 500 000 exemplaires, il se trouve relativement plus facilement. Autre produit symbole d'une époque révolue : le livre-disque. Il raconte une partie de l'épisode 8 dans lequel Esteban et ses amis font la connaissance du gouverneur Pizarro. L'histoire est narrée par **Claude Letessier**, avec les voix des personnages principaux extraites des épisodes. En revanche, certaines voix secondaires sont remplacées ! Petite particularité : c'est la seule édition à comporter le générique final en version télé.

## Les années laser

La vague de nostalgie qui se propage depuis le milieu des années 90 apporte son lot de compilations de génériques de séries télévisées. Le générique des *Mystérieuses Cités d'or* figure sur bon nombre d'entre elles. Sa première édition sur CD semble être la compilation *Nos Grands Amis de la télé* (Rym Musique, 1995), qui contient également les génériques d'*Ulysse 31*, *Goldorak* et *Inspecteur Gadget*, ainsi qu'un épisode raconté d'*Ulysse 31* et de *Goldorak* issus des livres-disques d'autrefois. Le générique des *Mystérieuses Cités d'or* apparaît ensuite sur *Les Plus Grands Génériques de dessins animés* (AnimusiK, 1997), *La Saga des génériques TV* (Rym Musique, 1999), accompagné ici de quelques musiques issues du 33 tours, et *Les Succès Saban vol. 2* (Loga-Rythme, 2001), avec les thèmes de Zia et de Tao. Jusqu'ici cantonné aux éditeurs spécialisés dans les dessins animés, le générique commence à apparaître chez des éditeurs généralistes. Ainsi, on le retrouve sur des compilations à tendance nostalgique telles que *Tubes télé années 80* (ULM, 2001), *Gloubiboulga party* (Warner, 2001), *Méga hits TV* (Wagram, 2002), *TV Succès* (BMG, 2002), *Génération Récré A2* (Warner, 2002), *Hits TV spécial années 80* (Wagram, 2004), *Méga Hits TV 2006* (Wagram, 2006), *80 Les Années cultes* (Wagram, 2006), *Les Incontournables Génériques de ma jeunesse* (Deva, 2011) et probablement d'autres…

La bande originale est elle aussi rééditée à plusieurs reprises. Elle apparaît pour la première fois sur CD avec le volume 11 de la collection pour enfants *Musiques originales TV* (Rym Musique, 1998). Il reprend l'intégralité du 33 tours original, auquel viennent s'ajouter deux thèmes d'*Inspecteur Gadget*. L'émergence du phénomène « manga » aidant, les bandes originales de dessins animés commencent à intéresser certains éditeurs, au même titre que les bandes originales de films. Ainsi, la première compilation entièrement dédiée à la série

1re édition sur CD de la bande originale issue du 33 tours (Rym Musique, 1998).

La bande originale la plus complète à ce jour (AnimusiK, 1998).

paraît sous le label AnimusiK[1] en 1998. Elle contient les 16 morceaux originaux, avec une meilleure qualité sonore, plus 13 autres remontés à partir des bandes vidéo, bruitages compris ! En effet, l'éditeur a cherché pendant deux ans à retrouver d'autres thèmes, mais les *masters* originaux semblent perdus et on doit se limiter au contenu des seuls vinyles édités. En bonus, une partie CD-Rom propose des portraits de personnages, une petite galerie d'images et l'épisode 18 en vidéo. L'ensemble est accompagné d'un livret de 8 pages et son *packaging* est soigné. Malgré quelques défauts, ce CD reste aujourd'hui encore la référence.

## Les *masters* perdus

L'annonce de la perte des bandes originales incite certains fans à reconstituer les morceaux d'après les vidéos. C'est d'ailleurs le travail de l'un d'eux qu'avait récupéré AnimusiK pour compléter sa compilation. Un autre fan entreprend de rejouer les morceaux lui-même, en retrouvant les instruments d'origine. En 2002, Loga-Rythme, label spécialisé dans les musiques de dessins animés (aujourd'hui disparu), édite son travail avec en bonus quelques compositions de l'artiste, dans le même esprit. Nous en reparlerons plus loin, mais il est à noter ici que cette édition intègre le texte conté par **Michel Paulin** dans l'introduction du générique, inédit jusque-là. Ces CD ont longtemps fait partie des meilleures ventes de l'éditeur.

La bande originale réorchestrée, volumes 1 et 2 (Loga-Rythme, 2002).

En 2012, l'éditeur XIII Bis Records lance la collection *Télé 80*, composée entre autres de bandes originales issues du catalogue retrouvé de Saban. Celle des *Mystérieuses Cités d'or* en fait évidemment partie, mais aucun morceau inédit n'est inclus. Rapidement épuisée, la compilation est rééditée quelques mois plus tard, avec pour seule nouveauté un *remix* du générique, par The Hand. Depuis que la société Saban International Paris a cessé ses activités cette même année, l'espoir de retrouver la bande intégrale en bon état est aujourd'hui bien mince. Ce Saint-Graal musical gît peut-être quelque part, dans un quelconque local rempli d'autres trésors abandonnés. Le mystère de la musique des *Cités d'or* est loin d'être clos…

Une récente réédition du 33 tours original (XIII Bis Records, 2012).

[1] Label du groupe I.D.E., alors éditeur vidéo des *Mystérieuses Cités d'or*.

### Les 16 morceaux originaux

Parmi plus de 80 thèmes enregistrés par Levy et Saban pour la bande originale internationale des *Mystérieuses Cités d'or*, seuls les 16 morceaux suivants ont été publiés :

1. Les Cités d'or *(City of gold)*
2. Thème de Zia *(Zia's theme)*
3. Thème de Tao *(Tao's theme)*
4. Thème d'Esteban *(Esteban's theme)*
5. L'aventure de Tao *(Tao's adventure)*
6. Le vol du Condor *(Condor flying)*
7. Heureux Esteban *(Happy Esteban)*
8. L'aventure d'Esteban *(Esteban's adventure)*
9. Tristes Cités d'or *(Sad city of gold)*
10. En naviguant *(Sailing away)*
11. Les Incas *(The Incas)*
12. Esteban dans la ville *(Esteban in the city)*
13. La tempête *(Tempest)*
14. Les dieux des Incas *(Gods of the Incas)*
15. Les aventures électroniques *(Electronic adventures)*
16. Les Cités d'or instrumental *(City of gold instrumental)*

# Les produits dérivés

**Le *merchandising* des *Mystérieuses Cités d'or* est assez inhabituel. Lors de la première diffusion, peu de produits sont proposés aux enfants ; c'est beaucoup plus tard qu'apparaissent quelques objets plutôt destinés aux adultes. On distingue trois périodes : la première diffusion, le « revival » des années 2000 et la reprise de l'œuvre par ses auteurs.**

Livres illustrés.

Vignettes et carte postale.

Album collecteur d'images autocollantes.

La bande dessiné *Le Sacrifice de Zia.*

## LA PREMIÈRE VAGUE

Entre 1983 et 1984, les premiers produits dérivés officiels sont assez peu nombreux, comparés à d'autres séries à succès de la même époque. Aucun jouet n'est commercialisé, car NPS[1], filiale japonaise de NHK spécialisée dans l'édition, n'a alors aucune compétence dans ce domaine.

### Les livres illustrés

Quelques livres sont néanmoins publiés : *Le Maître du Soleil* et *L'Oiseau d'or*, adaptés par Valérie Fert et illustrés par Anne Leduc-Dardill, aux éditions G. P. Rouge et Or (1983). Le premier raconte les 10 premiers épisodes, le second résume les 29 suivants. En 1984, les éditions France Loisirs les réunissent en un seul volume intitulé *Le Secret d'Esteban*.

### Les bandes dessinées

*Le Vaisseau du Soleil* et *Le Sacrifice de Zia*, chez RTL Édition (1984). La première était offerte aux gagnants d'un jeu-concours organisé par les biscuits Brossard.

### Le collecteur de vignettes

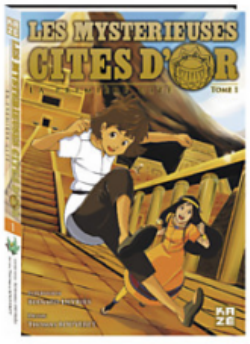
Dans les années 80, chaque dessin animé à succès a droit à son album collecteur d'images autocollantes. Celui des *Mystérieuses Cités d'or* présente les épisodes 1, 7 et 18 résumés en 180 images autocollantes, édité chez A.G.E. (Agence générale d'édition), en 1984.

### Les puzzles

Quatre puzzles de 100 pièces chacun sont parus en 1983 chez MB. Ils mesuraient 38 x 30,5 cm.

Les deux *mooks** consacrés à la série (NPS, 1982-83).

Ensemble de produits français et japonais toutes époques confondues.




### Les cartes postales

En 1983, Antenne 2 et Les Éditions de Virginie éditent une série de 5 cartes postales.

### Au pays du Soleil-Levant

Si la série a moins bien marché au Japon, elle y a néanmoins généré plus de produits dérivés qu'en France. On dénombre plusieurs collections de livres illustrés, des *anime** *comics* (bandes dessinées illustrées par des images de la série), des albums de coloriage, des cartes en tout genre, des *pogs*, des brosses à dents, des mugs, etc. En voici quelques-uns.

### LA VAGUE NOSTALGIQUE

Le phénomène « revival » de la fin des années 90 a mis en évidence le grand succès des *Mystérieuses Cités d'or* et ouvert la voie à toutes sortes de produits dérivés, malheureusement pas toujours de bonne facture et certains illégaux : figurines, peluches, médaillons, horloges, coques pour téléphones Nokia, etc.

### Les figurines

En 2001, la boutique Asian Alternative sort les premières figurines d'Esteban, Zia et Tao, mais aussi le navire Solaris et le Grand Condor, l'ensemble présenté sur un socle à l'image du médaillon du Soleil. En 2007, la société Custom Arts propose une nouvelle série de figurines avec les trois enfants et Mendoza.

### LA NOUVELLE VAGUE

Depuis que la société MoviePlus a récupéré les droits d'exploitation de la série, de nouveaux produits officiels voient le jour. Tout d'abord l'adaptation de la série en manga, réalisée par une équipe française, mais avec des codes et des méthodes japonais, le tout supervisé par **Bernard Deyriès**. Ensuite, la réédition du roman *La Route de l'or* de Scott O'Dell, vingt ans après sa première parution en France.

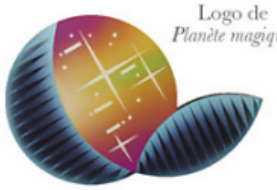
[1] NHK Promote Service.

### Plaquette de présentation

Ce document de 12 pages, souvent désigné à tort sous le terme de « pamphlet », n'est pas à proprement parler un produit dérivé. C'est une plaquette présentant la série alors en production (biographie de Scott O'Dell, résumé de l'histoire, personnages principaux, etc.) et destinée aux professionnels du *merchandising*. NHK espérait par ce biais entrer dans le vaste marché des produits dérivés déjà très développé à l'époque au Japon.

# Planète magique : une Cité d'or à Paris

**Imaginez-vous dans une forêt tropicale, entouré par un décor d'aventure et de mystère, à la recherche du trésor des Cités d'or. Tout cela en plein cœur de Paris ! Un parc aujourd'hui disparu abritait une attraction consacrée aux Cités d'or. Mais comme dans la série, tout finit par disparaître… Bienvenue au pays des rêves et des réalités !**



Logo de *Planète magique*.

En 1985, **Jean Chalopin** imagine le concept novateur de parcs d'attractions citadins. Il veut animer les centres-ville, plus faciles d'accès que les banlieues où sont construits habituellement les parcs d'attractions. Depuis l'hôtel parisien Little Palace, il remarque l'ancien théâtre désaffecté de la Gaîté lyrique et songe à y établir le premier parc du genre

## Un projet pharaonique

Chalopin nomme **Jacques Peskine** (alors directeur financier à TF1) directeur général du projet *Planète magique*. Les démarches auprès de la mairie de Paris pour obtenir les clés des lieux vont durer deux ans. En parallèle, Peskine constitue une équipe chargée de la conception du parc. Sur les conseils de Chalopin, il se rend à Los Angeles, où il rencontre **Bernard Deyriès**, qui travaille alors sur plusieurs séries animées en cours de production pour DIC. Enthousiasmé, celui-ci est nommé directeur artistique et commence à plancher sur plusieurs concepts d'attractions. Au mois de juillet 1987, il revient en France pour se consacrer au projet. Il conçoit les principales attractions avec l'aide de son ami **Frank Verpillat** (1946-2010)[1]. D'autres sont sous-traitées en Angleterre, en Allemagne ou en Espagne. Bien vite, quelque 300 personnes s'investissent à la restauration du bâtiment, à la fabrication de maquettes, à la recherche de matériaux, etc.

Pour ce premier parc, Chalopin voit grand et loin. Des technologies de pointe, parfois tout juste naissantes, sont utilisées pour concevoir un parc avant-gardiste. Néanmoins, les normes de sécurité particulièrement drastiques, dès lors qu'il s'agit d'attractions pour enfants, imposent parfois de grosses installations et obligent à modifier ou supprimer certaines des attractions prévues. Les salles du rez-de-chaussée au troisième étage sont restaurées en grande partie dans leur état d'origine, et le parc d'attractions est aménagé à la place de la salle de théâtre et de la scène qui tombaient en ruine.

La façade du théâtre de la Gaîté lyrique.

## La planète perdue

Le parc d'environ 11 000 m² ouvre ses portes au grand public en décembre 1989, pour les fermer trois semaines plus tard, victime du dysfonctionnement de bon nombre d'appareils. Le coût était énorme car tout était piloté par des ordinateurs. Après un an de travaux d'amélioration, *Planète magique* ouvre à nouveau. Mais la guerre du Golfe impose des mesures très strictes au niveau de la sécurité des enfants, interdisant toute sortie scolaire. Le manque de recettes est fatal et le parc ferme définitivement en juin 1991. Le concept du parc était trop en avance sur son temps. D'autres villes comme Barcelone, Cologne, San Francisco ou New York souhaitaient se doter d'un parc similaire, mais l'échec parisien a sonné le glas des parcs intra-muros, quelques mois seulement avant l'ouverture d'Euro Disneyland…

En 2001, la mairie de Paris décide de réhabiliter le théâtre de la Gaîté lyrique. On organise des visites exceptionnelles entre octobre 2002 et avril 2004, donnant ainsi l'occasion à quelques privilégiés de découvrir

cités d'or

La « Cantina », auberge mexicaine sur le chemin des Cités d'or.

Fuyez les tirs provenant de l'arrière-cour, direction la jungle !

1re épreuve : trouverez-vous l'entrée du temple ?

2e épreuve : pousserez-vous les bons symbolaes ?

ou redécouvrir ce lieu. L'ambiance de ces visites est assez particulière, car effectuées à la lampe torche dans un site plongé dans le noir, telle une cité abandonnée. Le parc est finalement détruit en 2005 et le théâtre de la Gaîté lyrique renaît en 2011, sous la forme d'un centre culturel dédié aux arts numériques et aux musiques actuelles.

### L'attraction des « Cités d'or »

Les nombreuses attractions de *Planète magique* portaient des noms très évocateurs : *Apesantaria*, *Les chevaliers de la lumière*, *La machine à voyager dans le temps*, *Talisman*, etc. Dans le projet initial, la plupart des séries produites par DIC devaient avoir leur attraction. Mais en 1987, Chalopin revend ses parts de la société et perd ainsi les droits sur certaines séries. Néanmoins, quelques attractions sont conservées et adaptées. C'est le cas de celle consacrée aux Cités d'or.

Celle-ci consiste en une succession de salles avec, dans chacune, une énigme à résoudre pour pouvoir accéder à la suivante. Le principe du parcours, de type arborescent, est simple : dans chaque salle, si on résout l'énigme, la bonne porte s'ouvre. Le public entre dans l'aventure par groupes de deux ou trois personnes et chaque épreuve dure de une à deux minutes. À la sortie, un ordinateur comptabilise le nombre de points obtenus, donnant droit à des « gadgets », monnaie virtuelle en vigueur dans le parc et créditée sur une carte magnétique rechargeable. En effet, l'entrée du parc était gratuite, on ne payait que les attractions et la restauration.

Aucun élément de la série n'est repris, mais l'esprit reste le même, avec des énigmes passionnantes et des décors magnifiques. Ces derniers recréent avec un degré de fidélité saisissant des vestiges de l'Amérique précolombienne, mais aussi l'ambiance envoûtante et angoissante de la jungle amazonienne, avec des cris d'oiseaux et tout un panel de bruitages adaptés, prompts à impressionner et émerveiller les enfants. Leur fabrication, supervisée par **Pascal Morelli**[2], a été sous-traitée en Espagne, dans un studio de décoration.

### *Le chemin des Cités d'or*

Les énigmes sont scénarisées de manière très imaginative. Avant d'entrer dans ce labyrinthe, on est accueilli sur une sorte de place mexicaine aménagée pour canaliser la file d'attente des visiteurs. Une vieille auberge (la « Cantina ») délimite l'entrée et le début de l'aventure. Pour échapper à des coups de feu tirés dans l'arrière-cour de l'auberge, on est contraint de fuir dans la jungle. On monte alors vers les salles des épreuves.

1re épreuve : arrivé dans la jungle, on se trouve devant un jeu de sphères lumineuses que l'on doit faire tourner dans un certain sens. Un rocher s'ouvre alors et dévoile le passage vers la salle suivante.

2e épreuve : devant un mur composé d'un quadrillage de dalles mayas rétroéclairées, on doit pousser certains symboles pour ouvrir la porte de sortie.

3e épreuve : un orgue des vents maya permet de reproduire une mélodie entendue à l'entrée de la salle. Cette épreuve fait travailler la mémoire auditive.

4e épreuve : des sphères lumineuses permettent de faire apparaître des têtes « fantomatiques » derrière un grand miroir sans tain.

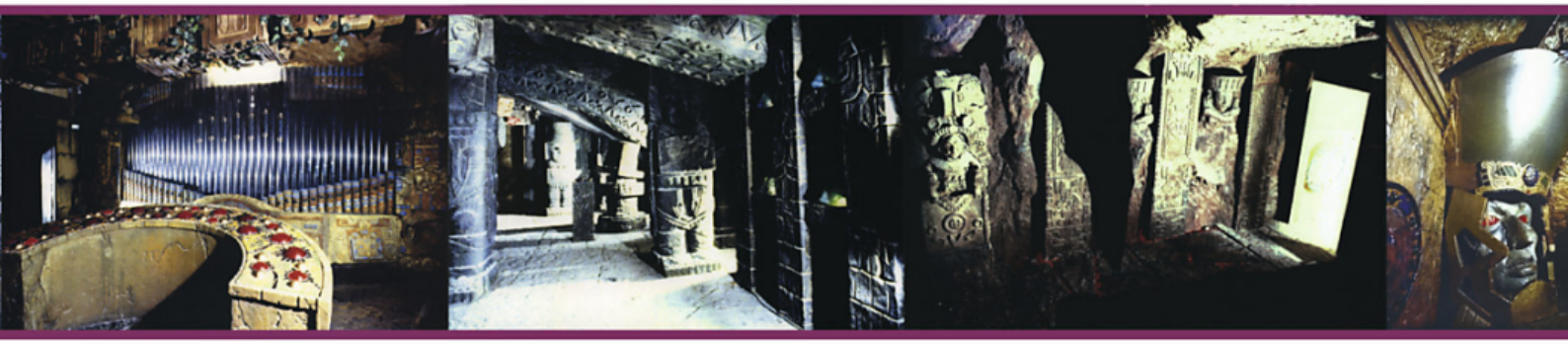
5e épreuve : des dalles lumineuses simulent le plancher de lave d'un volcan. Il faut suivre le chemin indiqué par certaines dalles illuminées quelques instants auparavant. L'épreuve teste la mémoire visuelle. Si vous réussissez cette épreuve, la salle du trésor des Cités d'or s'offre à vous dans toute sa splendeur, sinon, vous quittez l'attraction.

[1] Artiste plasticien, inventeur et réalisateur de films d'entreprise. Il a notamment participé à la création de plusieurs films institutionnels pour DIC, dans les années 70.

[2] Réalisateur du film d'animation *Corto Maltese, la cour secrète des arcanes* (2002).

### Un tableau historique

Dans le hall d'entrée de *Planète magique* trônait une œuvre étrange. Des personnalités historiques y côtoyaient des personnages de dessins animés de la DIC. Le tableau d'origine, peint en 1845 par Félix Philippoteaux, représentait Bonaparte à la bataille de Rivoli (14 janvier 1797). Bernard Deyriès voulait par cette initiative rendre hommage au théâtre de jadis, tout en mettant en avant le parc qu'il était devenu. On pouvait ainsi reconnaître Ulysse à la place de Napoléon, mais aussi Télémaque, Nono, Thémis, Jayce et son fidèle écuyer Oon, Denis la malice, les Minipouss et… Bernard Deyriès !



3e épreuve : saurez-vous reproduire la mélodie ?

4e épreuve : quel est le secret des sphères lumineuses ?

5e épreuve : échapperez-vous au piège du volcan ?

La salle du trésor.

# Les héritiers du Soleil

**C'est ainsi qu'on pourrait désigner la communauté des fans des *Mystérieuses Cités d'or*, dont les aventures solaires ont bercé l'enfance. Devenus adultes, ils sont nombreux à manifester encore leur intérêt pour cette série, à travers divers projets. Leur soutien a également été précieux pour les auteurs…**

La notion de fan est vaste. Elle réunit des profils variés : le curieux, le passionné, voire l'expert. Pour certains, cette passion a déterminé le choix d'une profession : dessinateur, historien, archéologue par exemple. D'ailleurs, beaucoup d'aficionados font la joie des voyagistes de l'Amérique latine. Lors d'un voyage au Pérou, le guide nous confiait que, parmi tous ses touristes français, les plus âgés suivaient généralement les traces de Tintin, alors que les plus jeunes emboîtaient le pas d'Esteban, Tao et Zia. Les trois enfants du Soleil ont ainsi marqué les mémoires. Ils ont aussi laissé leurs prénoms : on constate en effet que de nombreux petits Français s'appellent Esteban[1]. Cette tendance, plutôt timide dans les années 80, a explosé au milieu de la décennie suivante, quand les enfants de 1983 arrivaient à l'âge adulte. Mais voici d'autres « bébés » de certains.

## La communauté en ligne

Avant l'apparition d'Internet, les admirateurs d'un artiste ou d'une œuvre se manifestaient par courrier, adressé aux chaînes de télévision, magazines télé ou jeunesse ; mais aussi par la création de fan-clubs, et/ou de magazines à budget et tirage limités. Dès le milieu des années 90, les passionnés utilisent Internet pour créer leur propre site sur les thèmes qui les intéressent. Ils trouvent là un excellent outil de communication où forums de discussion, listes de diffusion et autres messageries instantanées facilitent la formation de communautés et l'organisation d'activités, etc. En ce qui concerne *Les Mystérieuses Cités d'or*, **Gwenaël Longo** monte en 1996 le premier site français sérieux entièrement dédié à la série[2]. Il rassemble une foule d'informations tirées de livres, magazines et tout ce qu'il dénichent sur le sujet. L'essemble agréablement présenté grâce au talent de graphiste qu'il s'est découvert. Il met également en place une liste de diffusion nommée *El Dorado*, pour que ses abonnés puissent échanger leurs idées. En 1999, cette visibilité donnée aux fans sur Internet les pousse à soutenir le projet de suite de Jean Chalopin : Gwenaël lance une pétition qui recueille près de 2 400 signatures en 15 jours en France et dans le monde entier. Adressée à France 2, France 3 et TF1, cette pétition restera malheureusement lettre morte.

Les magazines des *Enfants du Soleil*.

## Le fan-club

À la fin de l'an 2000, **Gilles Broche** rencontre le dessinateur alors amateur **Jérôme Alquié**[3], sur le salon Cartoonist de Brest, où les fans d'*anime** et de manga se réunissent chaque année. Jérôme avait croqué un dessin des *Mystérieuses Cités d'or* pour un client. En le voyant, Gilles mesure que, contrairement à d'autres dessins animés populaires, peu de choses existent autour de cette série pourtant très appréciée. À la même période, il discute régulièrement avec d'autres fans du dessin animé, sur *El Dorado*, et l'idée d'une association commence à germer. Quelques personnes intéressées par l'aventure se rencontrent et fondent *Les Enfants du Soleil*[4],

Page d'accueil du site citesdor.com.

Croquis du dessin de Jérôme Alquié à l'origine de l'idée de l'association.

Carte d'adhérent à l'association *Les Enfants du Soleil*.

en dignes héritiers de l'élément clef de la série. Coïncidence, c'est aussi l'expression qui désigne les trois jeunes héros des *Mystérieuses Cités d'or*. Sous l'égide de la loi 1901, ils définissent la ligne directrice du seul fan-club francophone dédié à cette œuvre. Ainsi, un magazine et un site web[5] voient le jour, des sorties et des voyages sont organisés sur les traces d'Esteban, des événements sont programmés sur des salons spécialisés (Japan Expo, Cartoonist) à l'occasion des dates anniversaires de la série en France. Les adhérents disposent d'une carte de membre et bénéficient d'avantages sur des produits ou événements liés à la série. Longue vie à tous les Enfants du Soleil !

## Les figurines de Laurent

**Laurent Fouques** avait l'âge d'Esteban quand celui-ci est arrivé sur les écrans français. Comme beaucoup d'enfants, il rêvait de posséder le médaillon du jeune héros. Mais un tel bijou n'existait pas et, pour satisfaire son envie, il en fabriqua un en carton avec son matériel d'écolier. Quelques années plus tard, en 1998, Laurent commence à travailler sur une machine à commande numérique servant à créer des pièces de menuiserie. Il tient enfin le moyen de réaliser son rêve toujours présent. Il fabrique alors un premier pendentif en plexiglas, pour son propre plaisir et selon le même croquis que celui de son enfance. Depuis, toujours pour nourrir sa passion, il en a réalisé des plus élaborés, à partir de croquis originaux. Il a également reproduit le vase de Tao en bois doré à la cire, ajoutant sa touche personnelle pour la conception de l'intérieur : un mécanisme de contrôle du Grand Héritage que l'empereur de Mu n'aurait sans doute pas renié. Autres pièces à son musée personnel[6] : la figure de proue de Solaris et un Grand Condor. Souhaitons-lui bon courage pour ses réalisations futures !

## Le grand héritage

Autre projet audacieux : celui de reconstituer le plus fidèlement possible la bande originale de la série. En 1999, **Yannick Rault** constate que les musiques originales sont probablement perdues à jamais ; il entreprend alors de rejouer quelques thèmes non édités. Pour cela, il ne dispose que d'un petit synthétiseur et d'une guitare. Il s'aide du travail d'**Emmanuel Maniez** qui a reconstitué du mieux possible les musiques entendues dans les épisodes. Mais elles sont souvent incomplètes ou masquées par les bruitages ou les dialogues, et l'entreprise s'avère compliquée. De son côté, Gwenaël Longo commence à héberger le travail de Yannick sur son site. Les réorchestrations, alors disponibles au fur et à mesure de leur création, font le bonheur des fans. Perfectionniste, Yannick investit dans du matériel judicieusement choisi pour se rapprocher vraiment des sonorités du dessin animé, et recommence tout depuis le début. En 2002, la société Loga-Rythme édite ses reprises sur deux CD, mais Yannick n'y retrouve toujours pas l'esprit des *Cités d'or*. Au cours des années suivantes, il réussit à identifier et à récupérer le véritable matériel qui a permis à **Haïm Saban**, **Shuki Levy** et **Noam Kaniel** de composer cette bande somptueuse. Il se remet alors au travail et ouvre, le 21 février 2011, un nouveau site intitulé très justement « Le Grand Héritage », pour y héberger ses nouvelles réorchestrations. Depuis, l'aventure continue, avec ses hauts et ses bas, mais la motivation reste intacte. Que la sagesse de l'empereur de Mu guide ses pas vers la lumière et le son !

Page d'accueil du site Le Grand Héritage.

Ces quelques exemples de « fan attitude » montrent une fois de plus la richesse de l'œuvre qui a donné naissance à une communauté active et fidèle à ses auteurs. Ces derniers, ainsi que les ayants droit, par respect pour la passion et le soutien des fans, aiment et tolèrent ce que publient ces sites, même si cela est bien souvent fait sans autorisation légale. Nous rendons hommage à tous ceux qui ont un jour créé un site, publié un article, posté un message sur un forum et ont contribué ainsi à la renommée actuelle des *Mystérieuses Cités d'or*. D'ailleurs, **Jean Chalopin** le reconnaît volontiers : c'est en grande partie le soutien inconditionnel des fans pendant plus de dix ans qui lui a donné la force morale de soulever des montagnes pour parvenir à monter la suite. Voilà où peut mener la flamme de la passion !

lescitesdor.com, un autre site dédié, avec un forum actif.

[1] D'après le site www.prenoms.com, pour l'année 2009 en France, sont nés 1 883 Esteban, 268 Tao et 167 Zia. À titre de comparaison, cette année-là, on recensait 7 063 Lucas, prénom alors le plus en vogue.

[2] Il est aujourd'hui accessible à l'adresse http://www.citesdor.com.

[3] Jérôme Alquié est désormais illustrateur professionnel et auteur de bandes dessinées (http://www.jerome-alquie.com).

[4] À ne pas confondre avec la comédie musicale éponyme de Didier Barbelivien et Cyril Assous (2004).

[5] Il se trouve à l'adresse http://www.enfants-du-soleil.org.

[6] Ses œuvres sont visibles sur son site web http://mescitesdor.free.fr.

Le vase de Tao et son ingénieux système renfermant une carte électronique. Différents médaillons du Soleil.

# Vers de nouvelles aventures

**Si Jean Topart conclut la série avec une fin ouverte, près de trente ans se sont écoulés avant qu'Esteban et ses amis ne repartent sur les traces des Cités d'or. Il aura fallu de nombreuses années pour que les auteurs parviennent à relancer le mythe des sept Cités d'or et à faire rêver de nouvelles générations.**

Ce n'était qu'un au revoir...

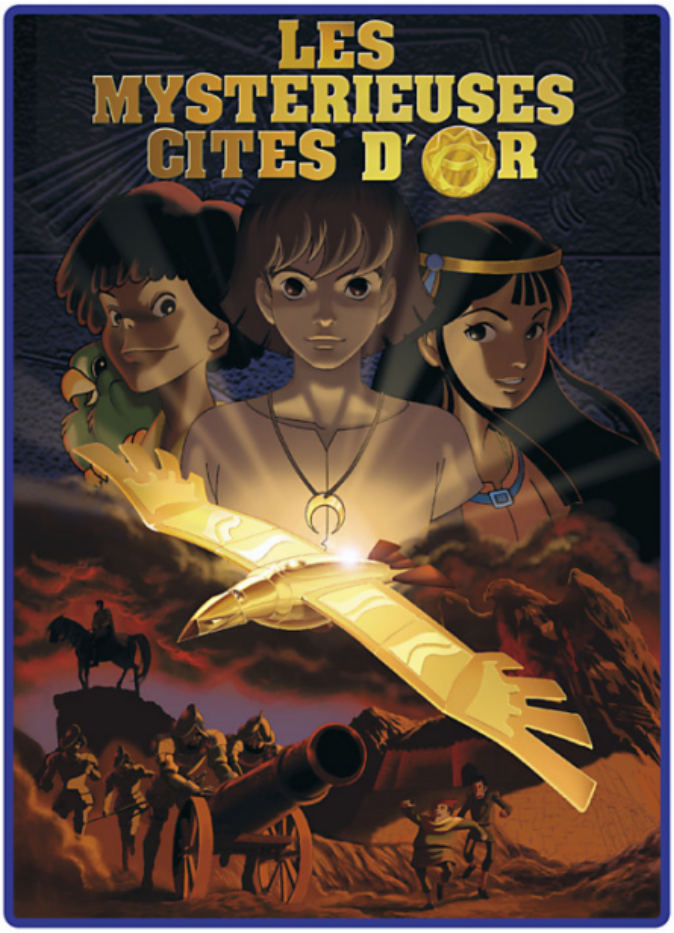
## Le fantasme d'une suite

Le dernier épisode des *Mystérieuses Cités d'or* résout certaines énigmes, mais d'autres pièces manquent au puzzle. Esteban et ses compagnons ont trouvé une Cité d'or, certes, mais il en reste encore six autres à découvrir. Quant au père d'Esteban, est-il vraiment mort ? Les médaillons du Soleil sont-ils perdus à jamais ? Qui étaient réellement les Olmèques ? Autant de questions qui auraient pu trouver réponse dans une suite. Malheureusement, lorsque la production s'achève, on n'envisage pas cette possibilité. À cette époque, les suites n'étaient pas en vogue comme aujourd'hui. De plus, le succès plutôt mitigé de la série au pays du Soleil-Levant n'incita pas les producteurs à continuer l'aventure. La mesure d'audience existait au Japon, mais pas en France[1]. Quand le succès commence à se faire sentir, notamment par le biais du courrier adressé à Antenne 2, **Jean Chalopin** et **Bernard Deyriès** travaillent déjà à la production d'autres œuvres. La société DIC est alors en plein essor aux États-Unis, pays où ils n'ont pas réussi à bien vendre le dessin animé[2]. Deyriès résume la situation d'alors ainsi : « On était loin, au Japon, en France, dans les studios, on n'avait aucun retour. On roulait d'une série à l'autre et on ne savait absolument pas qu'on était en train de marquer une génération. »

Bien des années plus tard, Deyriès prend conscience de l'impact de l'œuvre auprès du public. Lors du festival *Cartoonist* (Toulon, avril 2000), le réalisateur est submergé de demandes d'autographes de la part d'enfants devenus trentenaires, mais toujours fidèles. Un moment aussi émouvant qu'inattendu. Chalopin mesure lui aussi que la série est devenue culte, notamment par le courrier de nombreux fans à travers le monde, les multiples sites Internet consacrés au dessin animé, et les succès vidéo et audio. Dès 1999, avec son ami **Mitsuru Kaneko**, il commence à imaginer l'intrigue d'une suite : à bord du Grand Condor, les trois héros continueraient leur voyage en passant par Hawaï, l'Alaska et le Japon où ils découvriraient une deuxième Cité d'or. Le Japon du XVI[e] siècle reste peu connu et l'or y abonde. Ils se documentent alors par la lecture, les CD-Roms et sur le Net. Kaneko produit une courte animation 3D intitulée *Jiepen*, qui pourrait servir de test. Deyriès est lui aussi partant pour réaliser ces nouvelles aventures. La production de cette série de 26 x 26 minutes pourrait se faire avec le Japon et la Chine…

## Du rêve à la réalité

En France, les fans se mobilisent autour d'une pétition, pour montrer leur intérêt auprès des chaînes. Deyriès confie les recherches graphiques à l'illustrateur **Xavier Coyère** qui s'imprègne alors des personnages principaux, dans un style proche de l'ancien, quelque peu épuré. Chalopin a toujours rêvé de récupérer les droits de ce projet. Il en parle à **Claude Berthier**[3] et son fils **Thierry**[4], qui viennent de monter une société de production, Toon Factory[5]. Il prend alors contact avec les chaînes de télévision pour tester leur éventuel intérêt. Mais le projet n'en séduit aucune, pas même France 2 qui réalisait pourtant de très bonnes audiences lors des dernières diffusions du feuilleton. Il arrive




Affiche réalisée pour le long métrage d'animation prévu en 2005.

malheureusement à un moment où les programmes jeunesse changent de responsable et de politique. À partir de 2002, avec l'aide précieuse de sa directrice juridique et financière **Véronique Luzy**, Chalopin décide de s'attaquer sérieusement à la récupération des droits et commence à remonter leur longue chaîne. Les contrats de production d'origine comportent beaucoup de zones floues ; la plupart des sociétés comme MK ou Pandora n'existent plus ; la CLT a cédé une partie des droits au groupe allemand RTV Family ; la NHK a été réorganisée ; l'écrivain **Scott O'Dell** est décédé, mais comme il est crédité au générique, ses ayants droit doivent être consultés. Nul ne pensait alors que ce travail complexe allait demander des années d'efforts et de batailles juridiques… Si ce premier projet de suite ne se concrétise pas, il ouvre la voie à d'autres, toujours à l'initiative de Chalopin. En 2004, il teste à nouveau les chaînes françaises, mais là encore celles-ci lui tournent le dos. Les principales raisons évoquées sont, d'une part, le format feuilleton, toujours décrié car difficile à caser et soumis au respect de l'ordre des épisodes ; d'autre part, le projet est qualifié de nostalgique. Chalopin se tourne alors vers le cinéma où il espère relancer l'intérêt des diffuseurs pour cette œuvre, avec un long-métrage d'animation résumant l'histoire originelle. La participation de Canal+ ne suffit pas à éviter l'abandon de ce projet. En 2005, le *script* est adapté pour deux films d'animation, voire *live*…

## La fin d'une longue attente

La volonté de Chalopin et Deyriès est de rester le plus fidèle possible à la première saison, tout en y apportant une touche de modernité, pour tenir compte de l'évolution des techniques d'animation. Désormais, l'ordinateur remplace le *cellulo**, ce qui supprime certaines contraintes techniques et offre de nouvelles possibilités artistiques. On peut alors envisager différents procédés d'animation : la 2D

Trois illustrations réalisées par les dessinateurs Xavier Coyère, Perrine Rogier et Anne Voitot, sous la direction artistique de Bernard Deyriès, pour le film d'animation prévu en 2005.

Affiche officielle de la saison 2 produite par Blue Spirit Animation.

en Flash par exemple ; la 3D pure, pratique pour développer les nombreux personnages et éléments d'une telle série, mais très éloignée du style de l'œuvre d'origine ; enfin, le *cel-shading* qui allie les avantages de la 3D (modélisation des éléments et possibilités infinies pour la mise en scène) à un rendu 2D proche du *cellulo** d'autrefois. C'est cette technique qui sera finalement choisie pour la suite développée par la société Blue Spirit Animation.

En dix ans, les chaînes françaises ont changé d'opinion vis-à-vis des *Mystérieuses Cités d'or*. Sa diffusion quasi ininterrompue et le renouvellement des générations à la direction des programmes jeunesse ont fait passer son statut de nostalgique à celui de série culte et fédératrice. En 2007, France 3 est la première à montrer son intérêt pour le projet. Dans la foulée, M6 et TF1 sont à leur tour intéressées et c'est finalement avec cette dernière qu'une seconde saison de 26 épisodes est mise en chantier. Mais tout cela est une nouvelle aventure, que le réalisateur **Jean-Luc François** nous invite à découvrir : « Le premier volet avait un beau *design* avec un petit truc en plus qui a réussi à ne pas vieillir. Les voix étaient magnifiques, les documentaires donnaient cette fameuse touche éducative, les musiques restaient dans la tête *ad vitam aeternam*. La bonne recette pour faire une bonne série ! Des enfants au cœur de l'aventure, de l'action, de l'émotion, des enjeux forts : tout ce que rêve d'écrire un scénariste et tout ce qu'espère un réalisateur. J'ai la chance d'avoir le même magnifique pack « toutes options » pour la nouvelle saison ! Nous avons fait quelques clins d'œil à la première dans les bruitages, l'image, la mise en scène, les décors, etc. Aux téléspectateurs de les découvrir... »
Depuis fin 2011, Chalopin et sa société MoviePlus détiennent la totalité des droits d'adaptation, d'édition et de vidéo pour l'ensemble des saisons, mais pas ceux sur la musique. Tel un prophète voyageur qui recherche inlassablement les Cités d'or, il les a finalement récupérés. L'aura de la première saison est telle que la simple diffusion de deux épisodes inédits de la seconde en 2012 a permis aux *Mystérieuses Cités d'or* de dépasser le million de téléspectateurs et de remporter le prix de la « meilleure série d'animation » décerné par le magazine *Animeland* pour cette année-là. Ainsi, la suite s'annonce sous les meilleurs auspices. Espérons qu'Esteban, Zia et Tao nous feront rêver encore longtemps et que cette saga désormais mythique va enfin nous dévoiler tous ses secrets. Alors, si vous désirez connaître la suite, embarquez à bord du Grand Condor, laissez-vous guider par le Soleil et…

### ... NE MANQUEZ PAS LES PROCHAINS ÉPISODES DES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR !

[1] La société Médiamétrie a été créée en 1985.

[2] La série n'y sera diffusée qu'à partir de 1986, sur Nickelodeon, 1re chaîne américaine destinée aux jeunes.

[3] Auparavant producteur et distributeur de la société Marina 4D (*Monsieur Bonhomme*, *Les Moomins*, *Vl'là Cubitus !* et beaucoup d'autres).

[4] Producteur de l'émission culte *Génération Albator* sur France 3, entre 1998 à 2000.

[5] Société productrice des dessins animés *Monstres en série*, *Franky Snow*, etc.

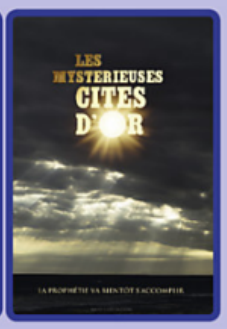
[6] Coproducteur entre autres des films *Les Vacances de Mr Bean* (2007), *Chéri* (2009), *Minuit à Paris* (2011), *Les Misérables* (2012), *Trance* (2013), *Les Schtroumpfs 2* (2013), *Casse-Tête chinois* (2013).

[7] Mode de financement participatif fondé sur le principe de *crowdfunding*, adapté aux communautés de fans.

### *Les Cités d'or* sur grand écran

Depuis les années 1990, Jean Chalopin souhaitait porter *Les Mystérieuses Cités d'or* sur grand écran. Ne désirant pas forcément produire lui-même, il a donc pendant des années cherché la bonne personne qui saurait adapter ces aventures extraordinaires. Il reçut plusieurs propositions, mais fut vraiment séduit par celle du producteur Raphaël Bénoliel[6]. Leur rencontre fut décisive, car les deux hommes partageaient la même vision artistique de l'œuvre, ce qui convainquit Chalopin de lui confier l'adaptation cinématographique *live*. Cette superproduction digne d'un *Seigneur des Anneaux* promet d'être originale, à commencer par son mode de financement qui allie une part privée « classique » à une participation active des fans du monde entier, par le biais du *fansfunding*[7].
Le projet est officialisé le 20 avril 2013, lors du festival du film d'animation *Cartoonist*, à Nice, avec l'appui de Jean Chalopin et Bernard Deyriès.

Les principaux sites dédiés aux *Mystérieuses Cités d'or* sont mis à contribution pour dévoiler quelques premiers visuels de ce qui devrait arriver sur les écrans vers 2015 ou 2016.
Un nouveau voyage autour du monde en perspective pour les enfants du Soleil...




Trois affiches web dévoilées par les sites de fans suite à l'annonce officielle.

Scott O'Dell dans la petite enfance.

## SCOTT O'DELL, ROMANCIER ORIGINAL

Scott O'Dell, de son vrai nom Odell Gabriel Scott, est né le 23 mai 1898 à Los Angeles, à une époque où l'on voyageait uniquement à pied, à cheval, en diligence ou en train. Il grandit dans la Californie du Sud, près de l'océan Pacifique qui le fascine. Il fréquente quatre universités différentes, aux États-Unis et en Italie, mais sans chercher à obtenir de diplômes. Il s'intéresse surtout à l'histoire, à la psychologie et à la littérature. Il trouve rapidement un premier emploi à Hollywood : il est chargé de lire et critiquer les scénarios écrits par des amateurs. Cela le pousse à rédiger son premier ouvrage *Representative Photoplays analyzed*, manuel destiné aux scénaristes de l'époque du cinéma muet, publié en 1924. Il travaille alors dans le cinéma muet à l'agencement des décors, pour la *Paramount* d'abord, puis pour la *Metro Goldwyn Mayer*. Il suit en Italie la production de *Ben Hur*, le film le plus cher de l'histoire du cinéma muet. Après le tournage, il reste un an à Florence, dans la villa où vécut autrefois Galilée. Il y écrit son premier roman, *Pinfeathers* qui ne sera jamais publié, car Scott a brûlé le manuscrit.

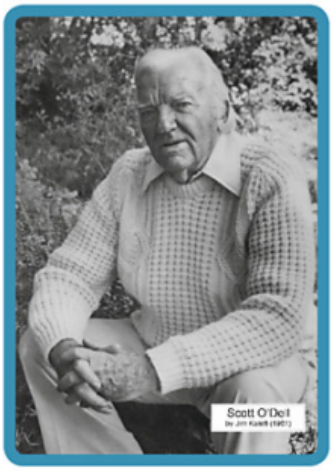
De retour en Californie, il devient rédacteur pour deux journaux de Los Angeles. Sur l'un de ses premiers articles, une erreur de typographie spécifie qu'il a été rédigé par un certain « Scott O'Dell ». Scott aime tellement ce nouveau nom qu'il l'adopte légalement dans les années 1920. C'est d'ailleurs sous ce patronyme que paraît en 1934 son premier roman *Woman of Spain*. Par la suite, promu rédacteur en chef, il vend des histoires aux journaux et magazines, puis devient éditeur au *Los Angeles Daily News*, tout en s'adonnant à sa passion pour l'histoire et l'écriture de romans. En 1957, il rédige un guide historique de la Californie du Sud *(Country of the Sun)*.

### L'Île des dauphins bleus

En 1960, sa carrière prend un autre tournant avec la publication de *Island of the Blue Dolphins*. Scott était tombé par hasard sur l'histoire réelle de Juana Maria, une jeune femme qui vivait seule, abandonnée depuis dix-huit ans sur l'île de San Nicolas. Il s'empare du récit et le réécrit à la première personne, avec un vocabulaire plus simple que dans ses livres précédents, sans s'encombrer d'adverbes ou d'adjectifs. Un style qu'il pousse à l'extrême en s'exprimant comme une jeune Indienne analphabète, ce qui lui permet d'être convaincant. Lorsqu'il montre le manuscrit à une amie, elle lui dit qu'il a écrit un livre pour la jeunesse, et qu'il est excellent. L'ouvrage devient un *best-seller* ; porté à l'écran en 1964, il permet à Scott de se lancer dans une nouvelle carrière. Au cours des vingt-neuf années suivantes, il écrit 25 autres livres de fiction historique, destinés aux jeunes lecteurs. Ils sont traduits en une trentaine de langues et Scott remporte alors plusieurs récompenses dans le monde. En 1981, il crée le prix annuel Scott O'Dell qui récompense les meilleurs auteurs de fiction historique.

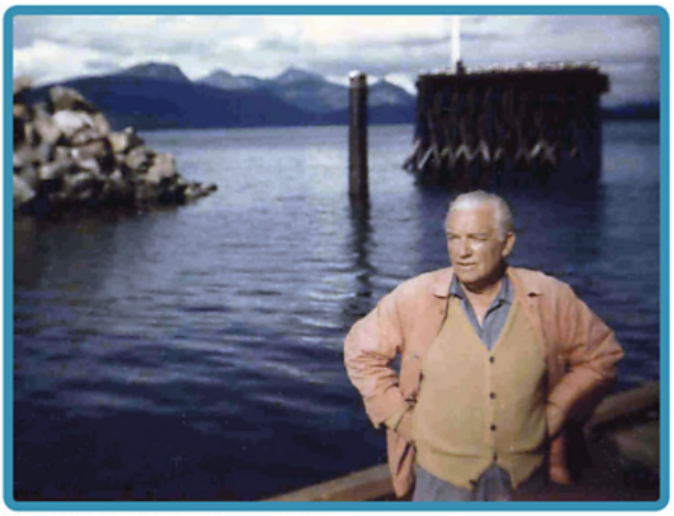
En 1934, pour la parution de son premier roman.

Sur le plan privé, Scott se marie deux fois : avec Jane Rattenbury en 1948, puis avec Elizabeth Hall en 1966. C'est avec cette dernière qu'en 1975 il quitte sa Californie natale pour l'Etat de New York où il passe les dernières années de sa vie, dans une maison en bordure d'un lac, en pleine nature. Il meurt d'un cancer le 15 octobre 1989, à l'âge de 91 ans. Ses cendres sont alors dispersées dans l'océan Pacifique au large de la station balnéaire de La Jolla, en Californie. Après sa disparition, Elizabeth Hall respecte les dernières volontés de Scott et termine les deux livres sur lesquels il travaillait. Ils sont publiés en 1992 et 1995.




### Œuvres pour la jeunesse

Quand Scott O'Dell parlait de lui en tant que spécialiste de la littérature pour enfants, il utilisait le terme « écrivain de livres que les enfants lisent » plutôt que « écrivain de livres pour enfants ». Sa force s'explique par le fait qu'il n'écrivait pas directement pour eux. « Mes livres, classés officiellement comme œuvres littéraires pour la jeunesse, n'étaient pas conçus pour des enfants. En réalité, ils ont plutôt été écrits pour moi. Cependant, ces ouvrages présentent une particularité importante, à mon sens, dans ce genre de littérature : ils ont toujours été rédigés sur le plan émotionnel que les enfants partagent avec les adultes », disait-il. Scott O'Dell reconnaissait également que le jeune lecteur « a la capacité, que les adultes ont partiellement ou entièrement perdue, de s'identifier aux personnages d'une histoire. » Ainsi, plutôt que d'écrire en pensant à ses jeunes lecteurs, il introduisait un personnage de jeune narrateur. Et c'est vrai que Scott O'Dell était une personne différente à chaque nouvelle histoire, ce qui donne à chacun de ses livres un cadre naturel et culturel



Scott O'Dell en Colombie, vers 1970.

original, particulièrement bien adapté. Le rythme du récit, les métaphores symboliques et les limites réservées au narrateur, tout concourt à produire une histoire plausible et cohérente, tout en restant poétique.

Pour chaque histoire, Scott effectuait des recherches approfondies. Il lisait les biographies liées aux événements de son roman, se rendait sur les lieux où l'action allait se dérouler, consultait les historiens, visitait les musées, les archives municipales, etc. Parfois, il dressait le plan d'un livre sans en avoir visité auparavant le site. Ou alors, au cours de ses voyages, il imaginait des histoires qui constitueraient plus tard l'objet d'un ouvrage. Ses récits se situent dans des décors vivants et respectent le contexte historique jusque dans le moindre détail. Plusieurs d'entre eux se passent dans la région côtière de la Californie du Sud, décor qui lui est familier ; tandis que d'autres ont lieu plus à l'intérieur des terres, dans la région des canyons du sud-ouest des États-Unis.

Scott O'Dell se considérait comme un auteur didactique qui dissimulait sa pédagogie dans des romans d'aventures. Il a sensibilisé les jeunes lecteurs à des problèmes de société, tels que les mauvais traitements infligés par les Européens aux civilisations minoritaires des Amériques, la corruption générée par la cupidité des hommes et leur soif de pouvoir, l'importance de l'implication de l'être humain sur le plan écologique, et la reconnaissance de l'égalité des sexes à travers ses portraits de personnages féminins au caractère fort.

## Bibliographie : ouvrages traduits en français

Bizarrement, l'œuvre de Scott O'Dell est assez mal connue en France, contrairement à d'autres pays. Seule une dizaine de ses romans pour la jeunesse ont été traduits en français à ce jour.

| Bibliographie |
|---|
| *L'Île des dauphins bleus*, Presses de la Cité, 1966. |
| *La Perle noire*, Hachette Jeunesse, 1979. |
| *Carlotta, l'héroïne de Californie*, Hachette Jeunesse, 1979. |
| *L'Énigme de l'Amy Foster*, Castor Poche Flammarion, 1985. |
| *La Dernière Tentation de saint François*, Médium, 1986. |
| *La Complainte de la lune basse*, Castor Poche Flammarion, 1988. |
| *Étoile noire, Aube claire*, École des Loisirs, 1989. |
| *Le Défi d'Alexandra*, Castor Poche Flammarion, 1991. |
| *Intrépide Sarah*, Castor Poche Flammarion, 1992. |
| *La Route de l'or*, Castor Poche Flammarion, 1993. |
| *Moi, Angelica, esclave*, Castor Poche Flammarion, 1998. |

## MITSURU KANEKO, LE GRAND PRÊTRE

Né le 1er janvier 1939, celui dont le nom signifie « l'enfant d'argent » ou « l'enfant d'or », n'a pourtant jamais possédé ni l'un ni l'autre. Fils d'un cadre supérieur pour le grand distributeur de cinéma Toho, Mitsuru choisit néanmoins de travailler pour un autre média alors décrié : la télévision. Auteur, producteur, professeur, chercheur, directeur, il a un parcours original qui mériterait les plus grands hommages. Mitsuru commence par étudier le droit à l'université Keio (Tokyo) ; il en sort diplômé en mars 1962. Il entre ensuite à la chaîne Fuji TV (Tokyo) en tant que planificateur jusqu'en juin 1964. En septembre, il saisit l'occasion qui lui est offerte d'aller étudier aux États-Unis, à l'École du cinéma et de la télévision de l'université de Californie du Sud (USC) et effectue un

stage d'assistant-producteur pour la télévision dans un studio de la *Metro Goldwyn Mayer* (Culver City). De retour au Japon, le jeune producteur épouse la première James Bond *girl* japonaise, Mie Hama[1] et revient à Fuji TV en septembre 1966. Pendant près de 10 ans, il produit des jeux télévisés, des drama (téléfilms et pièces historiques), puis des programmes animés, dont *Urikupen Kyujotai*.

## Producteur d'animation

Devenu indépendant, Mitsuru Kaneko fonde en 1974, à Tokyo, la société MK Productions, avec laquelle il produit plusieurs dessins animés, dont les plus connus en France sont *Belle et Sébastien* et *Les Mystérieuses Cités d'or*. Il est également à l'origine du célèbre *Capitaine Flam* : il en propose l'histoire à Toei Animation et NHK, et organise l'équipe qui conçoit les personnages. Mais Mitsuru Kaneko songe aussi à améliorer la chaîne de production de l'animation. Pour cela, il va se tourner vers l'ordinateur. On le considère d'ailleurs aujourd'hui comme le père de l'animation par ordinateur au Japon ; en effet, dès 1978, il commence à s'intéresser aux images de synthèse et fonde à Shibuya, deux ans plus tard, le Japan Computer Graphics Laboratory (JCGL), premier studio nippon d'infographie. Il lance ainsi l'une des premières générations d'images de synthèse publicitaires. Le studio a même droit en 1981 à la visite de Bill Gates, organisée par un journaliste du tout jeune magazine *Nikkei Computer*. L'adaptation de Mitsuru du roman américain *The Yearling* est le tout premier dessin animé dessiné et colorisé par ordinateur au monde. Il est le fruit des recherches et du développement de l'animation 2D en collaboration avec les laboratoires Agui-Nakajima de l'Institut de technologie de Tokyo (TIT). Cette belle adaptation reçoit en 1984 le prix de la meilleure série animée, décerné par le ministère japonais de l'Éducation.

Mitsuru produit également le long-métrage animé *SF Shinseiki Lensman*, où les vaisseaux et l'espace sont rendus en 3D. Cet *anime** est alors présenté au New York Institute of Technology (NYIT)[2]. JCGL réalise également le logo du dessin animé *Pole Position*, pour Jean Chalopin. Malheureusement, le laboratoire s'appauvrit peu à peu : il doit faire face à de nombreux procès sur la propriété du matériel, déjà très coûteux, et qui se détériore rapidement à cause des performances exigées. La situation financière devient trop tendue et le studio est absorbé par Namco. Le *staff* de JCGL s'éparpille ensuite au Japon et à travers le monde, et contribue ainsi au développement de la 3D. En septembre 1989, les activités de MK Productions et JCGL s'achèvent et Mitsuru s'associe alors à Jim Kristoff, ex-président de la société Cranson/Csuri Productions (CCP)[3], qui vient de fonder les studios Metrolight, à Los Angeles. Beaucoup de personnes issues de CCP, mais aussi de Robert Abel & Associates[4], rejoignent Metrolight. L'entreprise remporte un Oscar pour les effets spéciaux du film *Total Recall*. Jusqu'en 2004, Mitsuru occupe le poste de conseiller à sa direction.

## Enseignant et écrivain

En parallèle, Mitsuru Kaneko commence une carrière dans l'enseignement, tout d'abord à l'École de l'image de l'université d'art de Musashino (Tokyo), où il est professeur invité d'avril 1990 à mars 1996. D'avril 1992 à mars 2004, il enseigne au campus Shonan Fujisawa (Kanagawa) de l'université Keio. En mars 1996, Mitsuru devient docteur en informatique, spécialisé en système d'animation par ordinateur, à TIT. Ce qui lui permet de donner des cours à des doctorants du département science des médias et de l'industrie. Il y anime des cours théoriques et pratiques sur la production d'un projet d'animation et de jeux interactifs, ainsi que des travaux pratiques d'animation 3D, d'infographie et de production de jeux vidéos. Il est également professeur en sciences des médias et producteur en chef à Creative Lab., à l'université de technologie de Tokyo (TUT), d'avril 1999 à 2010. Entre 2004 et 2008, il est président du laboratoire Katayanagi, à TUT, il enseigne à l'université d'Ingénierie de Tokyo.

D'avril 2001 à 2006, Mitsuru Kaneko préside le jury au Tokyo International Anime Fair (Concours international d'animation de Tokyo), rendez-vous international d'achats de programmes animés japonais. Il est également l'auteur de trois livres de la collection *Golden Rules* (« Les Règles d'or ») : *Scenario writing* (« Écrire un scénario », 2008), *Character making* (« Créer un personnage », 2010) et *Mise-en-scene rendering* (« La Mise en scène », 2012) publiés par Born Digital, dans lesquels il instaure de nouvelles méthodes logiques d'organisation et de production pour l'industrie de l'image au Japon.

Actuellement, sa carrière d'enseignant se poursuit au Japon et en Chine. Pendant trois ans, Mitsuru a même dirigé des séminaires pour créateurs professionnels sur la production et l'animation de contenus visuels, sponsorisés par l'Organisation de la promotion pour l'industrie de l'image (VIPO) et la société Computer Graphic Arts (CG-ARTS), dont il est directeur (depuis avril 1992 pour CG-ARTS, et avril 2006 pour VIPO). Il dirige également un atelier dans son studio de DeTao Masters Academy (DTMA), à l'Institut des arts visuels de Shanghai (SIVA). Ses projets de recherche et de développement axés sur l'analyse du contenu de l'image sont soutenus par Kunio Kondo et Koji Mikami de TUT, Naohisa Ohta de l'université Keio, et Richard Weinberg de USC. Ses quelque cinquante ans d'expérience en production et enseignement, que ce soit au Japon ou aux USA, ont contribué à rendre ses projets R&D

uniques et à leur réserver un bon accueil au sein des créateurs d'images numériques. Toutes ces activités lui ont valu de nombreuses récompenses, bien méritées.

| Animographie sélective |
|---|
| *La Tulipe noire* (TV, 1975). |
| *Gaiking* (TV, 1976). |
| *Les Aventures de Marco Polo* (TV, 1979). |
| *Belle et Sébastien* (TV, 1980). |
| *Les Mystérieuses Cités d'or* (TV, 1982). |
| *The Yearling* (TV, 1983). |
| *SF Shinseiki Lensman* (film, 1984). |

[1] Dans le rôle de Kissy Suzuki, aux côtés de Sean Connery, dans *On ne vit que deux fois* (1967).

[2] NYIT-CGL et JCGL sont alors les deux seuls laboratoires d'infographie au monde touchant à l'animation 2D.

[3] Une des premières sociétés de production d'animation par ordinateur au monde. Un de ses cofondateurs, Charles A. Csuri, est l'un des pionniers de l'infographie et de l'animation par ordinateur.

[4] Une société pionnière dans la production de publicités et d'habillages télévisuels réalisés avec l'infographie.

## JEAN CHALOPIN, LE PROPHÈTE VOYAGEUR

Né le 31 mai 1950, à Sannois, près de Paris, Jean Chalopin se découvre très jeune une passion pour les mots. Dès l'âge de 9 ans, il manie la plume avec une rigueur déconcertante. En 1961, il présente sa première œuvre dramatique au casino d'Enghien. Il fréquente assidûment les poulaillers de théâtre[1], et rêve de devenir écrivain. Son BEPC en poche, Jean abandonne ses études et part à Tours pour réaliser son rêve, loin de sa famille. Pour vivre, il fait la plonge, lave les wagons, distribue prospectus et journaux dans les boîtes aux lettres. Parallèlement, il continue à se consacrer à l'écriture. En 1965, son voisin de chambre, Paul Guimezane, professeur aux beaux-arts de la ville, lui parle d'un de ses élèves : un certain Bernard Deyriès qui « pisse la peinture » ! Jean commence à publier ses poèmes sous forme de cahiers polycopiés qu'il vend sur les terrasses des cafés à Tours, puis à Paris. Un jour, il fait la connaissance de l'écrivain américain Henry Miller (1891-1980) et de son secrétaire Gérald Robitaille(1923-1992). Celui-ci estime que Jean est atteint de « scribomanie » (obsession de l'écriture) et lui permet de publier ses poèmes dans un magazine. La même année, à Tours, le jeune écrivain fonde le club de l'Arche Crypthéope (Crypte Théâtre Poésie Peinture), où se réunissent des artistes locaux qui, chaque lundi soir, produisent un spectacle dans une arrière-salle du café *Le Trou dans le mur*, situé dans le quartier historique de la ville. Parmi ces artistes, Jean rencontre Bernard, membre d'un autre club poétique.

### De la publicité au dessin animé

En 1968, Jean crée l'OGAP (Office de gestion et d'action publicitaire), une société de distribution de prospectus publicitaires. Ses clients sont d'abord locaux, puis régionaux. En 1969, il rachète le petit studio des Films Pierre Dubiau, celui-ci partant à la retraite. Il acquiert ainsi du matériel pour produire des films publicitaires destinés à la télévision, média d'avenir selon la presse de l'époque. Jean met sa passion au service de ce nouveau support d'information et écrit les scénarios de films

publicitaires, réalisés en interne par Dominique Ferrandou. Dès lors, les contrats s'enchaînent. Il commence à empiéter sur le terrain du quotidien régional *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, qui s'intéresse lui aussi au marché de l'audiovisuel français. Son directeur financier Philippe de Closet se lie d'amitié avec Jean et croit en son potentiel. Il lui explique les secrets de la finance et de la publicité, et lui octroie un apport de 20 000 francs, ce qui permet au jeune entrepreneur de transformer son entreprise en SARL. Ainsi naît DIC, en 1971.

Au hasard d'une publicité commandée par Petit Bateau, Jean retrouve Bernard. Celui-ci enseigne alors l'animation au sein de l'école Brassart de Tours. Et quand la Guilde des lunetiers d'Orléans commande à DIC un film publicitaire en animation, Jean lui en confie la réalisation. Un jour, le jeune patron de *La Nouvelle République*, Jacques Saint-Cricq, suggère à Jean d'entrer en contact la société Vidéogrammes de France[3]. Roland Dhordain (1924-2010), son directeur général, fait confiance à Jean et lui adjoint les services de Jasmine Delacroix. Celle-ci obtient des créneaux de diffusion à l'ORTF, apportant ainsi un nouveau souffle à DIC. Pour améliorer la productivité de ses équipes, Jean recrute un directeur de production, Max Saldinger, et un directeur technique, René Borg. Mais le jeune entrepreneur songe sérieusement à produire des séries animées. Cette direction plus artistique convient peu au journal tourangeau, plus axé vers l'information et la publicité. Jean trouve alors un nouvel actionnaire en la CLT. Cependant, la capacité de production du studio reste insuffisante. Jean engage alors Gilbert Wolmark comme directeur commercial.

## Les productions internationales

Gilbert l'incite à produire des dessins animés en Asie, où la main-d'œuvre est moins coûteuse. Jean prend son bâton de pèlerin et part à l'aventure. C'est à Taïwan puis au Japon que Jean trouve ses premiers partenaires, notamment pour *Ulysse 31* et *Les Mystérieuses Cités d'or*. Les Japonais sont d'ailleurs très surpris par cette démarche inhabituelle à l'époque. DIC devient le premier producteur de films d'animation en Europe. Mais Jean a des ambitions internationales. Pour les réaliser, il doit s'attaquer au marché américain. On lui présente Andy Heyward, alors scénariste et éditeur chez Hanna-Barbera. Ensemble, ils fondent DIC Enterprises en 1982, à Los Angeles. L'année suivante, c'est le studio japonais KK DIC qui voit le jour à Tokyo, avec Tetsuo Katayama, ex-TMS, à sa tête. Dès lors, ce petit réseau de sociétés s'active à produire de nombreux programmes destinés d'abord au marché américain. Cela commence avec *Les Minipouss* et *Inspecteur Gadget*[3]. En 1985, DIC produit le tiers des dessins animés mondiaux. DIC commence aussi à diversifier ses activités dans la production de séries *live*, avec *Le Voyageur* pour HBO, mais aussi *Le Saint*. Avec une telle réussite sur leur propre territoire, les studios américains se réveillent et la concurrence devient rude. Jean mène une vie infernale, si bien qu'en 1987, il cède ses parts de DIC Enterprises à Andy et un consortium d'acheteurs.

## Citoyen du monde

Jean continue l'aventure de l'animation avec ses équipes en France et au Japon et sa nouvelle société C&D (Créativité & Développement). Au début des années 90, le marché européen de l'animation se développe peu à peu, notamment en France. Jean s'associe un temps avec le groupe AB, mais les séries produites n'atteignent pas le succès escompté. Toujours à la recherche d'activités innovantes, il s'éloigne progressivement du milieu de l'animation et de la production. Il participe néanmoins aux deux films *live* d'*Inspecteur Gadget* et à la nouvelle série *Gadget et les Gadgetinis*. En 2000, avec son épouse, Ethel, il crée la fondation StoryPlus, pour permettre aux enfants défavorisés des pays en voie de développement d'avoir accès aux études et pour donner le goût de la lecture aux enfants des pays développés. À partir de 2004, il passe plus de temps à Pékin, où il se lance dans plusieurs nouvelles activités, notamment, le recyclage et les énergies renouvelables. En 2008, il écrit et coproduit avec Disney le long-métrage *Trail of the Panda*.

Toujours aussi polyvalent, vivant entre deux avions, aux quatre coins du monde, cet artiste de génie doublé d'un homme d'affaires visionnaire continue de susciter des vocations. L'homme aux mille idées à la seconde a toujours su aller au-devant des technologies, en évitant les chemins convenus pour réaliser ses rêves ! Il est plus que jamais guidé par la passion d'aider son prochain, source d'énergie inépuisable…

## Propos sélectifs

**Vos deux uniques coproductions avec le Japon, *Ulysse 31* et *Les Mystérieuses Cités d'or*, ont un aspect éducatif indéniable. Comment l'expliquez-vous ?**

Nous avions besoin d'un alibi culturel pour que les chaînes acceptent nos programmes. Les choses ont changé très vite et l'audience est devenue le seul critère, mais cela ne nous a pas empêchés, sur *Inspecteur Gadget*, *Les Minipouss* ou encore *Les Entrechats*, par exemple, d'avoir des petits *tags* éducatifs et distrayants à la fois en fin de bande – de notre propre chef !

**Quelles séries de votre carrière vous ont marqué ?**

*Les Mystérieuses Cités d'or* et *Les Jumeaux du bout du monde*. Dans ces deux séries d'animation, il y a l'idée d'un tour du monde. *Les Jumeaux* est une série que Dorothée avait beaucoup soutenue. On pense que Dorothée n'était que présentatrice. Ce n'est pas vrai, c'était quelqu'un qui travaillait très dur. Quand elle croyait à un projet, elle se battait pour l'imposer !

**Si on ne devait garder qu'une série d'animation parmi toutes celles que vous avez produites, laquelle prendriez-vous ?**

Impossible de demander à un père de choisir parmi ses enfants ! Chaque série a son histoire et ses anecdotes. Certaines ont échoué, d'autres sont devenues de grands succès, mais elles ont toutes été le fruit de la passion et du bonheur de faire ce métier avec des équipes fabuleuses.

**Pourquoi vous êtes-vous installé en Chine dès 2004 ?**

D'avoir trop voyagé et trop vécu ailleurs, j'éprouve encore le besoin d'aller où cela bouge. J'ai également fait ce choix pour que ma famille[5] ait une bonne connaissance de l'Asie après les États-Unis et l'Europe.

Le monde est de plus en plus petit et tant que je le pourrai, je m'efforcerai de le visiter, d'en comprendre et d'en aimer les diverses cultures…

**Comment en êtes-vous arrivé à vous intéresser à la réduction de la pollution et aux énergies renouvelables ?**

Si nous voulons que nos enfants et leurs descendants puissent vivre sur la Terre, il faut agir ! Chacun doit y contribuer à sa façon…

| Animographie sélective |
|---|
| *Archibald le magichien* (1980). |
| *Ulysse 31* (1981). |
| *Les Mystérieuses Cités d'or* (1982). |
| *Les Minipouss* (1983). |
| *Pole Position* (1984). |
| *Rainbow Brite* (1984). |
| *Dame Boucleline* (1984). |
| *Jayce et les Conquérants de la lumière* (1985). |
| *Mask* (1985). |
| *Les Entrechats* (1985). |
| *Denis la malice* (1985). |
| *Les Bisounours* (1985). |
| *Les Popples* (1986). |
| *Diplodo* (1987). |
| *Bécébégé* (1987). |
| *Les Familles sylvanians* (1987). |
| *Sophie et Virginie* (1990). |
| *Les Jumeaux du bout du monde* (1991). |
| *Michel Vaillant* (1991). |
| *Les Aventures de Carlos* (1992). |
| *Conan l'aventurier* (1992-93). |
| *Le Maître des bots* (1993-94). |
| *Les Rock'Amis* (1995). |
| *Cyrano 2022* (2000). |
| *Gadget et les Gadgetinis* (2001). |

[1] Surnom des galeries supérieures d'une salle de théâtre, comprenant généralement les places les moins chères, très prisées par les étudiants.

[2] Successeur de Pierre Archambault (1912-1988), fondateur du quotidien en 1944 et directeur jusqu'en 1972.

[3] Société créée par l'ORTF, avec le groupe Hachette, pour gérer l'exploitation commerciale des enregistrements de ses émissions.

[4] Le plus grand succès de DIC et premier dessin animé de télévision présenté en stéréo.

[5] Sa femme Ethel est un ancien mannequin originaire de Singapour.

## BERNARD DEYRIÈS, GARDIEN DU TEMPLE

Né le 16 avril 1947 à Tours, Bernard Deyriès est fasciné depuis son plus jeune âge par l'univers du dessin animé et du film d'animation. Influencé par les films de Disney (surtout *La Belle au bois dormant* et *Le livre de la jungle*) et de Tex Avery, également incollable sur les dessins animés français des années 50 et 60, il trouve très tôt sa voie. Quand il comprend le fonctionnement des *cellulos**, il en réalise des petits à la gouache sur des languettes en plastique utilisées pour raidir les cols de chemise. En 1961, il entre à l'école Brassart, d'où il ressort trois ans plus tard avec un CAP d'art graphique (dessinateur et maquettiste publicitaire). Il intègre alors les beaux-arts de Tours et obtient d'abord un Certificat d'aptitude à une formation artistique supérieure (CAFAS) avant de préparer le Diplôme national des beaux-arts (DNBA) jusqu'en 1968. Durant toutes ces années, il illustre des recueils de poèmes dans le cadre de la Jeune Force poétique française. Parmi ces poètes, un certain Jean Chalopin, dont Bernard et son ami de toujours Jean-Paul Pineau mettent en musique les textes. Jean et Bernard se fréquentent environ un an, puis les aléas de la vie les séparent. Bernard est encore étudiant alors que Jean a déjà des projets d'adulte.

En janvier 1970, armé d'une solide formation artistique et libéré de ses obligations militaires, Bernard se met à son compte en tant qu'illustrateur, et enseigne parallèlement le dessin et les arts graphiques à l'école Brassart. Progressivement, il devient directeur de création pour plusieurs agences de publicité. En 1973, l'une d'elle est à l'origine de ses retrouvailles avec Jean Chalopin, pour qui il exécute quelques illustrations. Dans le cadre d'ateliers mis en place avec ses élèves, il réalise un dessin animé expérimental qu'il présente à Jean Chalopin. Celui-ci voit là un excellent support de communication. Lorsqu'on lui confie l'écriture du scénario d'un film publicitaire en animation, il en propose la réalisation à Bernard. Finalement, le jeune artiste abandonne ses diverses activités pour intégrer DIC en tant que directeur artistique. Pour le seconder, il embauche une de ses anciennes élèves, Marie-Pierre Journet. Bernard fait ses premières armes sur des films publicitaires et institutionnels, ainsi que sur quelques

petites séries d'animation. Ainsi commence son ascension fulgurante dans le milieu du dessin animé. Directeur du studio DIC, qui compte jusqu'à 120 personnes en 1979, il recrute ses collaborateurs en grande partie parmi les anciens élèves de l'école Brassart. Quand Jean déplace la société à Paris, Bernard le suit. Parallèlement, il met en images l'histoire de la musique en bandes dessinées, 3 volumes parus aux Éditions Francis Van de Velde[1] entre 1978 et 1980 : énorme succès de vente, traduit en 17 langues, plus de 280 000 exemplaires vendus en France jusqu'à aujourd'hui.

Pendant les années suivantes, Bernard gère la direction artistique et la réalisation de la plupart des séries coproduites avec le Japon (30 personnes pour la société KK DIC, à Tokyo) et les États-Unis (150 personnes pour DIC Enterprises, à Los Angeles). Cela commence avec *Ulysse 31*, expérience déterminante car, suite au départ de René Borg et au décès du seul réalisateur japonais, Tadao Nagahama, Bernard se retrouve seul aux commandes de la série. Son expérience en tant que professeur et son contact permanent avec les jeunes lui sont bien utiles pour diriger les différentes équipes. Il enchaîne avec *Les Mystérieuses Cités d'or* dont il crée, avec Jean Chalopin, tout l'univers onirique et fantastique. Le réalisateur s'attelle également à des longs-métrages animés et spéciaux pour la télévision. Cette période américaine s'achève par la vente de DIC en 1987. Bernard rentre en France, et continue de travailler avec Jean et sa nouvelle société C&D. Il endosse également le rôle de directeur artistique du parc d'attractions aujourd'hui disparu *Planète magique*. Une expérience éprouvante et douloureuse… Dès lors, Bernard se concentre sur un projet beaucoup plus personnel.

Désireux de voler de ses propres ailes, le réalisateur s'associe en 1990 au *designer* Christian Choquet (qu'il avait embauché à DIC pour créer les personnages des *Minipouss*), à Pascal Morelli et à l'éditeur Guy Delcourt pour monter Story, un studio de préproduction d'animation offrant ses services à tous les producteurs de l'époque. Ainsi naissent des dessins animés destinés au jeune public. Certains puisent dans notre patrimoine culturel, comme *Les Malheurs de Sophie* qui bat des records d'audience et reste un des rares dessins animés français diffusés au Japon ! Bernard réalise également *Sophie et Virginie* pour Jean Chalopin, qui s'est associé à AB Productions. Il œuvre aussi sur *Bambou et compagnie*, une série en perdition de Marina Production qu'il sauve *in extremis*, et qui remporte un certain succès en France et à l'étranger. Il adapte *Petit Potam* en dessin animé, puis en long-métrage d'animation (sélectionné au Festival de Cannes junior). Résultat : un gros succès pour cette série à l'esprit bon enfant. Depuis, Bernard a produit *Petit Vampire* avec France Animation, d'après la bande dessinée de Joann Sfar. Enfin, alors qu'on n'y croyait plus, un projet de suite des *Mystérieuses Cités d'or* se concrétise en 2008. Bernard participe à la nouvelle aventure en tant que superviseur de toute la partie artistique. En 2009, il fait valoir ses droits à la retraite et se consacre alors de nouveau à ses premières amours : le dessin et la peinture. En 2012, il supervise l'adaptation manga des *Mystérieuses Cités d'or* dessinée par Thomas Bouveret. Au même titre que Jean Chalopin, il se qualifie désormais de « gardien du temple »…

## Propos sélectifs

**Sur *Les Mystérieuses Cités d'or*, quelles ont été vos relations avec les Japonais ?**

Ils étaient très surpris au début, car il n'y avait jamais eu auparavant de coproduction d'animation entre la France et le Japon, à l'exception d'*Ulysse 31*. Mais nos relations ont été très bonnes. Nous avions de fréquentes réunions de travail avec les producteurs et avec les membres du *staff* de création. Heureusement, comme sur *Ulysse 31*, nous étions entourés de véritables professionnels, et il n'y a quasiment jamais eu de problèmes.

**Comment vous est venue l'idée du Solaris et du Grand Condor ?**

Je voulais un aspect un peu plus magique et mystérieux pour le Solaris et le Grand Condor, afin qu'ils correspondent plus au thème de la série. Un peu comme si les concepteurs de ces véhicules avaient maîtrisé une science très avancée, puis avaient disparu dans un cataclysme ou étaient tout simplement rentrés chez eux. Par exemple, à l'origine, le Solaris était tout en bois, avec des voiles conventionnelles, et cela lui donnait un aspect trop médiéval. Nous l'avons donc relooké en le rendant plus métallique et en lui adjoignant des voiles solaires. Pour le Grand Condor, cela a posé moins de problèmes car on n'en voyait pas l'intérieur. Nous lui avons juste donné un tableau de bord un peu plus « S.-F. ».

**Qui a décidé de l'orientation mystérieuse et américano-latine du générique et des musiques adaptées au contexte historique des *Mystérieuses Cités d'or* ?**

J'avais demandé que la partie mystérieuse pour la musique soit un peu fondée sur *L'Enfant et les Sortilèges* de Ravel, notamment le thème « Le Jardin », tout à la flûte. Je voulais qu'il y ait un côté « envoûtant » dans l'ambiance, car pour les *Cités d'or* il faut être à la fois grandiose et mystérieux. Finalement, Shuki Levy a fait exactement ce qu'il fallait. J'ai envoyé à Saban, dont les studios-son étaient à Los Angeles, toute ma liste de musique des *Cités d'or*, sur un télex d'à peu près quatre mètres de long. Là, je disais « générique », « développement », « ça sur 1mn30 », etc. Saban l'a gardé pendant des mois, accroché au mur de son bureau, il le montrait en disant : « Regardez ce qu'il m'a envoyé ! ». Il racontait ça en rigolant bien évidemment.

**Qui a décidé que le chanteur méconnu Jacques Cardona interpréterait ce générique inoubliable ? Pourquoi le choix de son pseudonyme, « Le Groupe Apollo » ?**

Comme pour Yves Martin (*alias* Lionel Leroy) pour le premier générique d'*Ulysse 31*, c'est Haïm Saban lui-même qui a choisi Jacques Cardona, interprète du second générique *Ulysse revient*. Il a parfaitement chanté le générique des *Mystérieuses Cités d'or* dont les plus vieux comme les plus jeunes fans ne cessent encore de parler aujourd'hui. Je crois que c'est Haïm Saban qui a choisi le pseudonyme du « Groupe Apollo »…

**Aviez-vous un droit de regard sur le doublage qui est un des meilleurs jamais réalisés ?**

C'est Jacques Barclay, alors patron de la société Start, qui supervisait les doublages de notre société DIC. Je dirigeais les premiers épisodes pour donner la direction et Start prenait la suite. Il n'y avait pas beaucoup de femmes comédiennes qui faisaient des voix de jeunes enfants ; Jackie Berger en faisait partie et il nous l'a proposée. Elle est très professionnelle et convenait très bien pour le rôle d'Esteban, comme Odile Schmitt pour Tao ou Isabelle Ganz pour Zia. Je venais souvent sur le plateau de doublage pour m'assurer que tout se passait bien selon l'orientation demandée…

**Vous avez été invité à plusieurs séances de dédicaces et à des conférences lors de salons spécialisés dans l'animation. Vous attendiez-vous à un tel succès et à un tel enthousiasme de la part des fans ?**

J'en ai été le premier surpris, mais j'ai été vraiment content de découvrir un public que nous n'avions jamais rencontré. Il n'y avait pas de sondages dans les années 80. La première fois, je m'attendais à me trouver face à une trentaine de fans, mais quand j'ai vu la centaine de personnes qui se pressaient devant le stand, cela m'a fait un drôle de coup au cœur. Je suis vraiment heureux de constater qu'avec toutes ces années, les gens ne nous ont pas oubliés.

| **Animographie sélective** | |
|---|---|
| ***Séries animées :*** | |
| *Ulysse 31* (1981). | *La Compète* (1991). |
| *Les Mystérieuses Cités d'or* (1982). | *Sophie et Virginie* (1990). |
| *Les Minipouss* (1983). | *Conan l'aventurier* (1992-93). |
| *Pole Position* (1984). | *Gargantua* (1993). |
| *Rainbow Brite* (1984). | *Les Pastagums* (1993). |
| *Dame Boucleline* (1984). | *Les Malheurs de Sophie* (1997). |
| *Jayce et les Conquérants de la lumière* (1985). | *Petit Potam* (1997). |
| *Mask* (1985). | *La Princesse du Nil* (1998). |
| *Popples* (1986). | *Les Ailes du dragon* (1999). |
| *Kissyfur* (1986). | *Petit Vampire* (2004). |
| ***Longs-métrages et spéciaux animés :*** | |
| *Here come the Littles* (1985). | |
| *Rainbow Brite and the Star Stealer* (1985). | |
| *Les Minipouss et la statue de la Liberté* (1986). | |
| *Barbie and the Rockers* (1987). | |
| *Petit Potam* (2001). | |

[1] Repris, depuis 2002, par les éditions Henry Lemoine.

## HISAYUKI TORIUMI, CAPITAINE DU NAVIRE

Né le 29 octobre 1941 dans la préfecture de Kanagawa, Hisayuki Toriumi, diplômé en sciences politiques du département juridique de l'université de Chuo, est réalisateur d'*anime** et romancier. Parallèlement aux cours de l'université, il assiste à un séminaire de scénario et finit par rejoindre le studio d'animation Tatsunoko Production en février 1966, où il débarque en pleine préproduction de la série animée *Mach Go Go Go*. Il est affecté à la mise en scène et travaille donc sous l'égide des metteurs en scène maison Ippei Kuri, Hiroshi Sasagawa et Seitarô Hara.

Après quelques réalisations, Seitarô Hara le recommande auprès du directeur du studio Tatsuo Yoshida, qui le choisit comme réalisateur en chef de *Gatchaman* (*La Bataille des planètes*) en 1972. Cette œuvre fait un véritable carton et devient la référence de Tatsunoko. Elle restera la plus importante de la carrière de Toriumi. À cette époque, les jeunes réalisateurs, parmi lesquels on peut compter Mamoru Oshii[1], Mizuho Nishikubo, Hidehito Ueda et Koichi Mashimo, s'accordent tous pour le décrire comme quelqu'un de strict, voire effrayant. En décembre 1978, il quitte le studio pour se mettre à son compte.

En mai 1979, il participe à la fondation du studio Pierrot, créé par des metteurs en scène ayant quitté Tatsunoko. Il s'occupe notamment de séries animées telles que *Nils Holgersson* et *Les Mystérieuses Cités d'or*. En 1980, Mamoru Oshii, grand admirateur de Toriumi, quitte lui aussi Tatsunoko pour rejoindre au studio Pierrot celui qu'il considère alors comme son maître spirituel. Ils collaborent à la création de la première OAV[2] de l'histoire, *Dallos*, et réitèrent sur *Area 88*, décliné en 3 actes. Cette œuvre est réputée pour sa perfection, l'acte III remporte d'ailleurs le prix de la meilleure OAV au 4e Japan Anime Grand Prix[3]. Toriumi quitte ensuite le studio Pierrot pour redevenir indépendant. Entre 1993 et 2005, il réalise la série animée *Shima Shima Tora no Shimajirô*.

En parallèle de son activité dans l'animation, il a écrit plusieurs romans, généralement des histoires d'amour sur fond historique. Après environ quarante ans de carrière dans l'animation, il disparaît à 67 ans, le 23 janvier 2009, victime d'insuffisance cardiaque.

### Propos sélectifs

**L'histoire des *Mystérieuses Cités d'or* comporte beaucoup d'éléments de fantaisie, mais les personnages ont une approche très réaliste. Comment la relation entre les deux a-t-elle été traitée ?**

Quelle que soit l'œuvre en animation, il y a toujours une partie fantaisiste et une partie réaliste. Dans ce cas, c'est sans doute l'aspect réaliste qui

prime, car même s'il s'agit d'une fiction, la base reste un continent et un cadre historique bien réels. Nous sommes dans une époque tumultueuse où les gens partent à l'aventure, à la recherche de Cités d'or, mais il faut effectuer des voyages mortels pour les atteindre. La relation s'établit là. Pour écrire quelque chose de fantaisiste comme l'aventure, il faut décrire des personnages réalistes.

**Contrairement aux autres dessins animés d'aventure, pourquoi n'y a-t-il pas de superhéros dans cette série ?**

Que ce soit Esteban, Zia ou Tao, il leur manque quelque chose pour correspondre aux critères de superhéros. Quant à Mendoza, on ne sait pas s'il est gentil ou méchant. On peut dire qu'Esteban et Mendoza sont des anti-héros. De plus, si ce dernier devait se battre réellement contre Gaspard, il perdrait. Ces deux personnages ne correspondent pas au modèle de méchant habituel ; nous souhaitions éviter que le personnage central soit très héroïque, pour faire ressortir les aspects humains. Les méchants avec une tête de méchant font un peu cliché. Les méchants plus naturels, qui agissent juste comme ils l'entendent, restent plus intéressants. Et c'est là que nous pouvons trouver le réalisme.

| Animographie sélective |
|---|
| *Mach Go Go Go* (TV, 1967). |
| *La Bataille des planètes* (TV, 1972-74). |
| *Nils Holgersson* (TV, 1980). |
| *Les Mystérieuses Cités d'or* (TV, 1982). |
| *Dallos* (OAV, 1983). |
| *Area 88* (OAV, 1985-86). |
| *Tobikage* (TV, 1985-86). |
| *Sôryûden* (OAV, 1991). |

[1] *Urusei Yatsura* (Lamu, 1981), *Patlabor, le film* (1990), *Ghost in the Shell* (1995)

[2] Original Animation Video : animation au format court, moyen ou long métrage destinée ou cinématographique. Les Américains utilisent le terme *direct-to-video*.

[3] Série de récompenses annuelles décernées de 1984 à 1990 par cinq magazines spécialisés dans l'animation japonaise.

## MITSUKI NAKAMURA, MAGICIEN ÉCLAIRÉ

Né le 7 avril 1944 à Tokyo, Mitsuki Nakamura commence sa carrière au début des années 60, dans le studio Toei Animation. En 1964, il passe à Tatsunoko Production où pendant douze ans, il travaille sur les œuvres les plus mythiques du studio (*Speed Racer*, *Judo Boy*, *La Bataille des planètes*, etc.). Il est d'abord décorateur – il conçoit et réalise les décors – puis découvre la direction artistique en 1967. Il s'initie également au *mecha design**. Parmi les personnes qu'il rencontre sur son parcours, on note Hisayuki Toriumi, qui est alors un jeune directeur d'épisodes.

En 1976, Nakamura souhaite se mettre à son compte. Il quitte le studio des frères Yoshida avec son collègue et ami le *mecha designer** Kunio Okawara, avec qui il fonde le studio Design Office Mechaman (DOM). Dans un premier temps, ce studio s'occupe des *mecha**, des décors et de toute la direction artistique d'un grand nombre d'œuvres du studio d'animation Sunrise. Mais en 1978, Kunio Okawara prend à son tour son indépendance et les prestations liées au *mecha design** disparaissent progressivement. Le studio se contente alors de diriger les dessinateurs en charge des décors et s'occupe principalement de la direction artistique des séries du studio Pierrot, avant d'être sollicité davantage par Toei Animation.

C'est donc tout naturellement que Pierrot fait appel à DOM, donc à Mitsuki Nakamura, pour la direction artistique et les décors des *Mystérieuses Cités d'or*. Artistiquement, la série devait se différencier des autres productions de l'époque. Le réalisateur Bernard Deyriès avait imposé des contraintes inhabituelles auxquelles Nakamura a su s'adapter et le résultat est remarquable. Ses décors reproduisent parfaitement l'architecture précolombienne et les paysages du XVI[e] siècle. Il a également conçu les voiliers espagnols, le navire Solaris et le Grand Condor, auxquels il a apporté les modifications voulues par Deyriès. Ce sont d'ailleurs probablement ses derniers travaux de *mecha designer**.

En tant que directeur artistique, Nakamura travaille sur un grand nombre d'œuvres marquantes, telles que *Gundam*, *Dallos* (première OAV, réalisée par Mamoru Oshii) et surtout *Nausicaa de la vallée du Vent*, de l'immense Hayao Miyazaki. Par la suite, il élargit sa clientèle à d'autres studios comme Mushi Production, Nippon animation, Xebec, Gencon, Gakken, etc. Au fil des décennies, il alterne les séries TV animées, les OAV et les longs-métrages d'animation, tout en suivant l'évolution des technologies. Cet artiste de l'ombre, qui demeure l'un des directeurs artistiques les plus marquants de l'histoire de l'animation japonaise, décède le 16 mai 2011, à Tokyo.

## Propos sélectifs

**Dans *Les Mystérieuses Cités d'or*, il y a beaucoup de décors différents : les mers, les montagnes, les souterrains, le ciel, avec des changements rapides. N'est-ce pas difficile à réaliser ?**

Bien sûr, mais il y a aussi des aspects faciles. Si nous devions dessiner un univers limité, un espace étroit, ce serait frustrant. Mais avec *Les Cités d'or*, l'univers s'étend, les scènes changent, il y a énormément de choses, rien que dans la beauté du décor. C'est passionnant.

**Est-ce difficile de dessiner sans aucun matériel ?**

Oui, car on est inquiet. Mais c'est tout aussi angoissant de dessiner le décor à partir de matériel. On se demande si on va réussir. Ce n'est pas la même sensation que de voir de ses propres yeux. Enquêter sur l'histoire des civilisations et des cultures et dessiner reste assez difficile, mais c'est le plus intéressant.

**Pour l'empire de Mu, vous aviez aussi des documents ?**

Oui, mais je ne les ai pas utilisés. Je pensais qu'il était plus intéressant et constructif de partir de zéro et de créer l'esprit libre.

| Animographie sélective | |
|---|---|
| *Space Ace* (TV, 1965-66) : décors. | *Nausicaa de la vallée du Vent* (film, 1984) : direction artistique. |
| *Speed Racer* (TV, 1967) : *mecha design**, direction artistique. | *Vanessa ou la magie des rêves* (TV, 1984) : direction artistique. |
| *Judo Boy* (TV, 1969): décors. | *Ken le survivant* (TV, 1984) : direction artistique. |
| *Le Petit Prince orphelin* (TV, 1970-71) : direction artistique. | *Dan et Dany* (TV, 1985) : direction artistique. |
| *Denetan* (TV, 1973) : direction artistique. | *Sous le signe des mousquetaires* (TV, 1987) : direction artistique. |
| *Nils Holgersson* (TV, 1980) : direction artistique. | *Lupin III Bye Bye Liberty* (OAV, 1989) : direction artistique. |
| *Mobile Suit Gundam* (film, 1981) : Direction artistique. | *Crying Freeman* (OAV, 1989) : direction artistique. |
| *Lamu* (TV, 1981) : direction artistique. | *Rokudenashi Blues 93* (film, 1993) : direction artistique. |
| *Les Mystérieuses Cités d'or* (TV, 1982-83) : direction artistique, *mecha design**. | *Shadow Skill* (TV, 1998) : direction artistique. |
| *Crusher Joe* (Film, 1983) : direction artistique. | *Gaiking* (TV, 2005) : direction artistique. |
| *Madame Pepperpote* (TV, 1983) : direction artistique. | *Les Misérables Shôjo Cosette* (TV, 2007) : direction artistique. |
| *Dallos* (OAV, 1983) : direction artistique. | *Yatterman* (TV, 2008) : direction artistique. |

## TOSHIYASU OKADA, CRÉATEUR DE GÉNIE

Né le 23 février 1945, Toshiyasu Okada fait ses classes en tant qu'animateur et directeur de l'animation en œuvrant dans les plus grands studios de son époque tels que Toei Animation, Mushi Production, Tatsunoko Production et Nippon Animation. Il participe ainsi à l'introduction de certains genres, comme la toute première *magical girl*[1] Sally, la petite sorcière. Okada en coordonne l'animation. En 1970, on lui confie le *chara design** et la direction de l'animation d'une série similaire, *Makko*[2]. Il passe ensuite quelques années au sein de l'éphémère studio Zuiyo Eizo et figure parmi les directeurs d'animation de la série *Heidi*, qui va donner naissance au studio Nippon Animation et aux séries réunies sous le terme collectif de *World Masterpiece Theater*[3].

En 1978, Nippon Animation l'emploie comme animateur sur *Conan, le fils du futur*, première série de Hayao Miyazaki en tant que réalisateur. Les deux hommes avaient déjà travaillé ensemble dans les années 60, dans le studio de Toei Animation. Deux ans plus tard, l'animateur chevronné et nomade rejoint le tout jeune studio Pierrot, auquel il restera fidèle durant la plus grande partie de sa carrière. Il y gagne ses galons de *chara designer**, car c'est là qu'il réalise ses travaux les plus fameux, dont *Les Mystérieuses Cités d'or*. Son style s'affirme brillamment sur des séries à succès international. En 1988, le studio Ghibli lui offre un poste d'animateur sur le très beau film *Le Tombeau des lucioles*. Il retrouve ainsi le réalisateur Isao Takahata, avec qui il a déjà collaboré dans les années 70.

Au cours des années 90, diminué par des problèmes de santé, il limite sa charge de travail et se contente de diriger une poignée d'épisodes de diverses séries télévisées. Toshiyasu Okada s'éteint le 9 mai 2008, à l'âge de 63 ans.

## Propos sélectifs

***Les Mystérieuses Cités d'or* est une coproduction avec la France. Quels points particuliers sur le *design* des personnages vous ont causé des soucis ?**

Que ce soit pour les visages ou la sensation globale de réel, sur tous les points, la perception diffère énormément entre la France et le Japon. Les Français ont d'abord demandé pourquoi, dans les dessins animés japonais, les personnages arborent un menton aussi pointu. Ils disaient que c'était bizarre et pas naturel. Alors, j'ai arrangé le menton d'Esteban au goût des Français.

**Quel est votre personnage préféré ?**

Si je devais choisir, ce serait Mendoza ou Gaspard. Ce sont des personnages très différents de ceux que je fais d'habitude. Et tous les efforts que j'ai investis en eux ont fait naître une certaine affection. Mais les êtres humains sont très difficiles à réaliser, surtout les adultes.

Plus c'est proche de moi, plus c'est difficile.

**En tant que *chara designer** et directeur de l'animation, quelle est la scène que vous préférez ?**

Ce qui correspond plutôt à mon travail de directeur de l'animation : les vagues de la mer au tout début. Vu que je me suis détruit les yeux à trop en dessiner, de ces vagues !

| Animographie sélective | |
|---|---|
| *Sally, la petite sorcière* (TV, 1966) : direction de l'animation. | *Dallos* (OAV, 1983) : *chara design**, direction de l'animation. |
| *Makko* (TV, 1970) : *chara design**, direction de l'animation. | *Creamy merveilleuse Creamy* (TV, 1983-84) : animation. |
| *Babel II* (TV, 1973) : direction de l'animation. | *Tobikage* (TV, 1985-86) : animation. |
| *Heidi* (TV, 1974) : direction de l'animation. | *Area 88* (OAV, 1985-86) : *chara design**, direction de l'animation. |
| *Un chien des Flandres* (TV, 1975) : direction de l'animation. | *Salamanda* (OAV, 1988) : direction de l'animation. |
| *Marco* (TV, 1976) : direction de l'animation. | *Le Tombeau des lucioles* (film, 1988) : animation. |
| *Conan, le fils du futur* (TV, 1978) : animation. | *Street Fighter II* (film, 1994) : animation. |
| *Nils Holgersson* (TV, 1980-81) : *chara design**, direction de l'animation. | *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters* (TV, 2000-04) : direction de l'animation. |
| *Les Mystérieuses Cités d'or* (TV, 1982-83) : *chara design**, direction de l'animation. | *Hikaru no Go* (TV, 2001-03) : animation. |

[1] Terme inventé par Toei Animation, suite au succès de *Sally*, pour désigner les jeunes héroïnes ayant des pouvoirs magiques. La plus connue en France est très certainement *Gigi*, mais il y a aussi *Creamy*, *Emi Magique* et bien d'autres.

[2] Adaptation du conte d'Andersen *La Petite Sirène*.

[3] Voir le chapitre sur les racines japonaises.

## JACQUES CARDONA, PLUS PRÈS DES ÉTOILES...

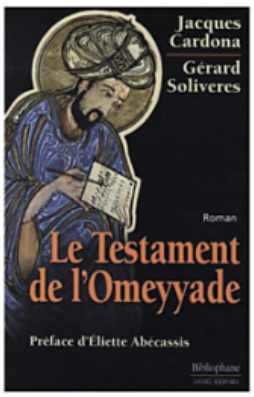
Né le 25 juin 1946, dans la région de Toulouse, diplômé en sciences économiques et sociales, c'est toutefois dans la musique qu'il se lance à la fin des années 60. Il sera tout à la fois auteur, compositeur, producteur et interprète. En 1971, avec les frères Jean-Michel et François Porterie, et le compositeur et arrangeur Roger Loubet, il monte le studio Condorcet. Rapidement, le son californien du quatuor trouve son public. Si bien que la plupart des vedettes de l'époque veulent enregistrer dans la « ville rose » : Michel Sardou, Claude François, Dick Rivers, Mike Brant (dont il était choriste) et bien d'autres. En 1973, Jacques, doté d'une très belle voix, devient le chanteur du groupe *The Sweepers*, qui connaît le succès en Europe (mais pas en France) avec le titre *Harlem Song*. Le groupe sort un seul et unique album éponyme en 1975.

Dès 1971, Jacques travaille avec des artistes israéliens comme Shuky et Aviva, Noam (alors âgé de 8 ans) et Mike Brant, aux côtés des musiciens Alain Krief et Andrew Dimitroff. Il rencontre ainsi leur producteur, Haïm Saban. Bien des années plus tard, alors que celui-ci s'est spécialisé dans les génériques TV, il fait appel à Jacques pour en interpréter quelques-uns. C'est ainsi qu'en avril 1983, Jacques rejoint Haïm Saban et Shuki Levy à Los Angeles et, sous le pseudonyme de « Groupe Apollo », il interprète les génériques « Ulysse revient » (second générique de début d'*Ulysse 31*), *Inspecteur Gadget* (avec une voix trafiquée), *Bang Bang Lucky Luke* (la 1re série produite par IDDH), *Frank chasseur de fauves* (une série TV australienne), *Le Secret des Sélénites* (version anglaise). Mais c'est en enregistrant le superbe générique des *Mystérieuses Cités d'or* avec Noam en choriste, qu'il excelle et va vraiment marquer la mémoire collective de nombreux téléspectateurs. Il enregistre également les thèmes de Zia et Tao. En 2003, le chanteur réinterprète le générique en live lors du festival *Japan Expo* et de la soirée « Gloubiboulga Night » de Toulouse. Par la suite, il gardera un souvenir émouvant et inoubliable de cette preuve d'amour que le public lui a offerte dans sa ville natale.

En 1981, Jacques et François Porterie accueillent dans leur studio le groupe Gold, qui enregistre là son tout premier album. À cette occasion, Jacques lui écrit le titre « T'es pas fou ». C'est le début d'une longue collaboration qui mènera le groupe en tête des *hits* de 1984 à 1990. Jacques devient le producteur du groupe et l'auteur attitré de l'album Calicoba, certifié disque de platine en 1987. Il signe les paroles de ses plus grands succès (*Plus près des étoiles*, *Capitaine abandonné*, *Laissez-nous chanter*…). En parallèle, en 1984, il publie son premier 45 tours : *Le Cœur à l'envers*. Mais Jacques est avant tout un talentueux « artiste de l'ombre » très demandé. Il écrit pour de grands chanteurs comme Francis Cabrel, Marie Myriam, avec qui il interprète le tube *Tout est pardonné* (classé au Top 50 en 1987), Rose Laurens ou Kazero. En novembre 1986, Gold est élu « meilleure révélation de la variété » aux Victoires de la musique. Après ce succès, RTL fait appel Jacques pour le Concours Eurovision de la chanson. L'artiste signe alors la chanson *Croire*, destinée à la jeune Lara Fabian pour représenter le Luxembourg en 1988. Elle atteint la 4e place. Le musicien travaille également avec Michel Sardou et Johnny Hallyday.

Au début des années 90, sa passion pour le cinéma le pousse à réaliser les commentaires et les musiques de films institutionnels (Airbus Industrie, Alcatel, Matra Espace…). Il conçoit également un disque européen de musique classique, réalise *Zik Zag*, l'album d'un jeune chanteur prometteur d'origine marocaine, Mo Gzanay, sous le label VMusic de Yvan Vanouche. Il mêle ainsi avec élégance et virtuosité des sons *soul* et *funky* à des accents orientaux.

Jacques est également amateur d'ésotérisme et d'égyptologie. Avec son ami et expert en tourisme international Gérard Soliveres, il écrit le roman historique *Le Testament de l'Omeyyade*, publié en 2008. Jacques avait prévu un spectacle à l'Olympia, en première partie d'Émile et Images, pour mars 2009. Mais le 1er décembre 2008, un arrêt cardiaque en décide autrement. Son ami Francis Cabrel disait de lui qu'il était « la plus belle voix de France »…



## HAÏM SABAN, LE SPHINX D'OR

Né le 15 octobre 1944 à Alexandrie, en Égypte, surnommé « le Sphinx d'Hol-lywood », Haïm Saban est parti de rien pour devenir un des hommes les plus puissants et fortunés de la planète ! À 12 ans, il émigre avec sa famille à Tel Aviv, en Israël. Il débute dans la musique dans les années 70 comme bassiste et *manager* d'un groupe de rock, *The Lions of Judea*, mais il se rend vite compte qu'il a plus l'âme d'un *manager* que d'un musicien. Il organise alors des concerts jusqu'à un échec commercial en 1973. C'est à cette période qu'il repère le jeune prodige Noam, au cours d'un dîner de gala, ainsi que le duo Shuky et Aviva. Il décide de les produire et débarque à Paris pour gérer leurs carrières. Sans un sou, ses débuts sont très difficiles. Il parle alors à peine français, mais rencontre Alain Garcia (son futur parolier) qui lui présente sa compagne Jacqueline Tordjman (future présidente de Saban France), alors attachée de presse dans le milieu de la musique. Haïm réussit non sans mal à la convaincre de le rejoindre dans son aventure. Heureusement, il persuade plus rapidement son ami et compositeur Shuki Levy de monter un petit studio-son : HS Records.

En août 1978, Antenne 2 cherche un jeune interprète pour le second générique du dessin animé *Goldorak*. Sans trop y croire lui-même, Haïm accepte, rachète les droits pour une bouchée de pain et propose à Noam de le chanter. Mais aucune maison de disques ne voulant sortir le morceau, Haïm prend tous les risques et récolte ainsi d'énormes bénéfices. En effet, non seulement il produit le disque, mais en plus il le distribue. Le succès est quasiment immédiat : quelques semaines de ventes légères qui se soldent au final par environ 1 353 000 disques vendus (27e meilleure vente de *singles* en France, à ce jour !). Certifié double disque d'or, c'est un véritable tremplin pour sa carrière. Il lui permet de s'offrir sa première Rolex, bijou fétiche qui ne le quitte plus depuis. Il crée sa propre maison de disques : Saban Records. Très rusé, il comprend avant les autres l'intérêt de la musique de séries et mise alors sur la production de génériques TV : *Dallas*, *Starsky et Hutch*, *L'Agence tous risques*, etc.

Lors du salon MIP-TV d'avril 1981, à Cannes, il rencontre le jeune créateur français Jean Chalopin. Après une première opération concluante sur les musiques d'*Ulysse 31* dont il signe avec son complice Shuki Levy les arrangements et six thèmes, Chalopin leur confiera systématiquement la composition des génériques, chansons et musiques des autres séries produites par sa société DIC. Haïm a trouvé le modèle économique gagnant dans l'industrie musicale : proposer aux producteurs de composer la musique de leurs programmes à titre gracieux en échange des droits d'auteur. Au début du mois d'avril 1983, Haïm Saban est installé à Los Angeles depuis peu. Il demande alors au chanteur Jacques Cardona de venir interpréter plusieurs génériques de dessins animés, dont celui des *Mystérieuses Cités d'or*, le préféré de l'« écurie Saban ». Le tandem efficace « Saban-Levy » compose là sa première bande originale pour une série entière. Celui qui, sur le ton de l'humour, fredonne à l'époque dans le bureau de Bernard Deyriès « *Enfant du Soleil, tu dois ramener de l'oseille* » ne croit pas si bien dire. Le disque se vend à près de 800 000 exemplaires ! Haïm Saban détient les droits de ses musiques pour de nombreux pays, et ses artistes enregistrent alors des génériques TV dans d'autres langues qu'ils ne maîtrisent pas forcément, faute de temps.

Dès 1988, Haïm Saban se lance dans la production télévisuelle et crée la société Saban International. Il achète plusieurs séries japonaises et en modifie l'histoire, l'adaptation, et les musiques de fond (*Samourai Pizza Cat's*, *Peter Pan*, *Flint le détective*, *Les Chevaliers de l'outre-monde*). Il décide de produire en interne, mais de sous-traiter en Asie. En 1990, alors que les chaînes de télévision fleurissent en Europe, le réalisateur Bruno Bianchi (1956-2011) rejoint la branche française de Saban International, et en devient le directeur, sous la tutelle de Jacqueline Tordjman. La société distribue *Princesse Sissi*, *Iznogoud*, *Achille Talon*, *Jim Bouton* (prix de la « meilleure série d'animation » au MIPCOM 2002), *Classe Croisière* (une sitcom) et surtout *Les Aventures de Carlos* vendu dans plus de 117 pays, dont la France avec TF1. Cependant, au fil du temps, les génériques produits par Saban deviennent beaucoup plus courts et moins aboutis. En 1993, Haïm a une idée de génie. Il décide de créer la saga *Power Rangers*, en récupérant des séries japonaises en prises de vues réelles telles que *Bioman* et en les remontant pour un coût dérisoire. Bien que controversée à cause de la censure de certains passages violents, d'une adaptation légère et d'un montage parfois fantaisiste, la saga *Power Rangers* devient rapidement un succès mondial. Plus de 20 saisons sont produites, deux films sortent sur grand écran et les jouets dérivés affichent les meilleures ventes au monde, juste après ceux de *Barbie*. Saban commence à faire sérieusement de l'ombre aux géants américains des programmes jeunesse, comme Disney ou Warner Bros. En 2000, il rate l'affaire que représente *Pokémon* et renvoie sa collaboratrice qui n'a pas cru en ce programme ! En fin limier, il investit néanmoins dans sa dernière grande importation japonaise pour la France, *Digimon*, qu'il remanie alors pour le marché américain. *Businessman* avant tout, Haïm Saban se sépare de son complice de toujours, Shuki Levy, qui préfère suivre une voie plus artistique. Ils restent malgré tout très unis.

Président de l'université de Californie, Haïm soutient financièrement le Parti démocrate de Barack Obama. Il finance entre autres des fonds de recherche sur le cancer et des institutions scolaires en Israël, et a créé un centre de recherche pour la paix au Moyen-Orient. Sa femme Cheryl s'investit dans les associations caritatives aux États-Unis et en Israël. La société Saban International a été rachetée par Disney, tandis que la branche française est devenue SIP Animation (*Gadget et les Gadgetinis*, *Witch*…). Haïm est également le bénéficiaire de la plus grosse transaction financière de l'histoire d'Hollywood, puisqu'il a touché un milliard et demi de dollars sur la vente de ses parts de Fox Family Worldwide, *joint-venture* qu'il détenait avec Rupert Murdoch du groupe Disney ! De plus, en rachetant seul (2 milliards d'euros !) le groupe allemand Kirch Media (qui comprend le catalogue Em Entertainment : *Maya l'abeille*, *Heidi*, *Vik le Viking*, *Pinocchio*…), Haïm Saban a devancé TF1, dont il a rejoint pendant sept années le conseil d'administration. Trente ans plus tard, il soutient aussi son collègue et ami de longue date, Jean Chalopin, pour la suite très attendue des *Mystérieuses Cités d'or* dont il est resté un ayant droit de la musique avec Shuki Levy. Bien que régnant depuis dans les hautes sphères de la société avec des ambitions aussi bien économiques que politiques, Haïm Saban n'en a pas oublié, pour autant, ses racines. Quelle destinée incroyable pour M. Haïm Saban !

Jacqueline Tordjman et Alain Garcia.

## SHUKI LEVY, UN MUSICIEN ANIMÉ

Joshua (prononcer « Yehoshua ») Levy, de son vrai nom, est né le 3 juin 1947 à Tel Aviv, en Israël. Depuis toujours, ses proches le surnomment « Shuki ». Sa mère est femme au foyer et son père barbier. Très jeune, il se découvre une passion pour la musique. À 16 ans, il abandonne le lycée d'Ohel Shem et fonde son premier groupe de rock *Telestar*, qui se produit dans les discothèques d'Israël. Cependant Shuki Levy n'aime pas passer son temps dans ces clubs, il préfère se consacrer à sa passion : la musique. À 21 ans, il tente sa chance à Londres, mais ne parvient qu'à faire la plonge dans un restaurant. Il retourne alors dans son pays d'origine, où il crée le groupe *Chocolate* avec le chanteur Gabi Shushan et le claviériste Zvika Pick. Ils rencontrent un énorme succès en Israël.

### Le duo Shuky et Aviva

En 1970, le trio rejoint la production israélienne de la comédie musicale *Hair*, qui se joue à Tel Aviv et dans d'autres grandes villes d'Israël. Shuki rencontre l'actrice Aviva Paz qui s'intègre au casting quelques mois avant la fin de la production. Mais il se rend compte que le métier d'acteur n'est pas pour lui. Avec sa partenaire, il monte alors le duo « Shuky et Aviva ». Lors d'une tournée, Shuki fait la connaissance de Haïm Saban, producteur d'artistes locaux. Celui-ci les prend sous son aile et leur premier titre, *Signorina Concertina*, enregistré en plusieurs langues, rencontre un succès auquel ils ne s'attendaient pas. La version française ayant particulièrement bien marché, ils en assurent la promotion en télévision et en radio. Ils tombent amoureux de la France et décident d'y rester. Le français, qu'ils apprennent alors, représente pour Shuki le meilleur langage musical. La recette du succès, selon le jeune compositeur : un savant mélange de sonorités grecques, latino-américaines et pop qu'il adore, allié à la beauté d'Aviva. Une formule qui lui apporte une certaine notoriété et qu'il mettra à profit sur d'autres projets ultérieurs. Le duo donne de nombreux spectacles dans toute l'Europe, avec son ami Mike Brant. Mais Shuki n'est pas attiré par les feux de la rampe, il préfère composer et travailler en studio. Après six années, c'est la séparation professionnelle et personnelle. Tandis qu'Aviva poursuit sa vie d'artiste en Israël[1], Shuki demeure à Paris où il se rapproche des activités de son ami Haïm Saban.

### Le tandem Saban/Levy

Haïm est déjà un grand homme d'affaires qui parle couramment français. Les deux compères décident de monter une petite maison de disques : HS Records. Ils peuvent ainsi produire librement le son adéquat pour lancer des artistes. En 1977, lors d'un passage à New York, Levy tombe sous le charme de la magnifique actrice Deborah Shelton[2]. Les deux tourtereaux s'installent en Virginie et Shuki quitte HS Records, que Haïm rebaptise « Saban Records ». Néanmoins, Shuki travaille toujours avec Haïm, à qui il envoie ses compositions à Paris. Il découvre de nouvelles possibilités d'évolution aux États-Unis, notamment la composition de musiques pour des dessins animés. L'enregistrement de *Goldorak* en 1978 est une aventure fabuleuse pour l'équipe de Saban. Le jeune chanteur Noam, que Shuki considère comme son petit frère, devient alors un artiste plus reconnu. Le succès de cette chanson est un véritable tremplin pour Saban Records qui mise dorénavant sur la production de génériques TV. En 1981, *Ulysse 31* se révèle une excellente expérience qui permet à Shuki et Haïm de travailler régulièrement pour Jean Chalopin, et avec Jacques Cardona. Shuki fait même les chœurs du générique des *Maîtres de l'univers* avec Haïm, il interprète celui de *Denis la Malice*, de *Végas* et de *L'Agence tous risques*, aux côtés de Noam. Quand Saban s'installe à Los Angeles en 1983, Shuki le rejoint. Cela lui donne l'occasion de collaborer avec des artistes tels que Johnny Hallyday, Alain Chamfort, Carlos, Véronique Samson, etc. Mais aucun de ces succès n'atteint celui que va leur procurer la série *Power Rangers*.

### La saga *Power Rangers*

Au sein de Saban International, Shuki écrit, réalise et produit pour la télévision. En 1993, il gère toute la production technique et artistique de la série *Power Rangers*, créée par Saban. Il rêvait d'un tel projet, qui restera le plus éprouvant de toute sa carrière. D'autres séries

dans la même veine lui valent de nombreuses nuits blanches, tant le travail est intense. En parallèle, l'artiste évolue vers la musique de films. En 1997, il est ravi de recevoir le *Best Screenplay Award* au festival du film de Huston pour son travail de scénariste sur le film *Exception to the rule*. Il était grand temps qu'on lui témoigne un peu de reconnaissance ! En France, la série japonaise à succès *Digimon* constitue une des dernières compositions marquantes de Shuki Levy pour Saban. Par la suite, Saban, plus tenté par le *business*, vend sa société à Disney. Shuki, lui, préfère s'ouvrir vers d'autres horizons et accomplir des rêves plus intimes. Néanmoins, Haïm et Shuki demeurent amis. Ce dernier compose alors, pour le marché américain, les génériques et musiques de *Dragon Ball*, *Les Chevaliers du zodiaque* et *Sailor Moon*, mais également pour les séries d'Andy Heyward (le Jean Chalopin américain), de DIC Enterprises. Shuki aime travailler avec cet ami proche et doué...

## Le rêve d'une vie

À l'occasion des 50 ans d'Israël, après une dizaine d'années de travail acharné, Shuki réussit à concrétiser le projet le plus ambitieux de sa carrière : *Imagine this*, une comédie musicale adaptée d'un récit populaire qui retrace la résistance des Juifs assiégés par l'armée romaine, dans la forteresse de Massada. Des artistes tels que Quincy Jones l'aident dans ce projet difficile. En bon artisan, Shuki a pris le temps de le réaliser du mieux possible, avec tout son cœur comme à son habitude, car le sujet le concerne. Au cours de sa longue carrière, Shuki Levy a composé les musiques et les génériques de plus d'une centaine de programmes de télévision, d'une vingtaine de films et téléfilms. Auteur, compositeur, interprète, scénariste, réalisateur et producteur, il a décroché quinze disques d'or et vendu quatorze millions de disques dans le monde ! Quel joli parcours pour cet autodidacte humble, discret et si talentueux qui n'a pourtant jamais appris à lire une seule note de musique...

## Propos sélectifs

**En 1982, vous êtes sollicité pour composer la bande originale des *Mystérieuses Cités d'or*. Quel souvenir en gardez-vous ?**

Jean Chalopin a vraiment le sens des programmes pour enfants. Pour cela, il faut être resté un enfant dans l'âme. C'est une discipline à laquelle j'adhère totalement. Je me souviens que j'ai pris énormément de plaisir à travailler sur ce dessin animé car Jean Chalopin m'a laissé entièrement carte blanche pour toute l'illustration musicale. D'ailleurs je me suis un peu inspiré des sonorités d'Amérique du Sud propres à mon ancien duo Shuky et Aviva.

**Avez-vous une recette type pour réaliser un générique de dessin animé pour la télévision ?**

Je laisse l'enfant qui est en moi composer instinctivement. J'essaie ensuite de jouer la mélodie au piano ou à la guitare. Après quelques jours, je rejoue la musique dans ma tête pour voir si je m'en souviens. Si je l'ai oubliée, cela signifie qu'elle n'était pas assez bonne. J'essaie alors de trouver des sons et des rythmes nouveaux.

**Avez-vous nécessairement besoin d'un visuel pour composer la musique ?**

Il est utile d'avoir autant d'images que possible pour composer la musique, c'est préférable. Mais dans de nombreux cas nous avons dû nous contenter de travailler uniquement avec les dessins et les *story-boards**.

**Quelle est votre méthode de travail pour composer une bande originale ?**

J'ai l'habitude de cosigner toutes les compositions, puis je fais appel à d'autres musiciens pour jouer les *overdubs* : d'autres instruments et percussions.

**Vous avez également fait usage de guitare, basse, clavier, batterie dans Les *Mystérieuses Cités d'or* ?**

En effet. Je sais jouer de la guitare, de la basse et du clavier. De la batterie également, mais j'ai l'habitude de faire appel à un batteur professionnel qui le fait beaucoup mieux que moi.

**Quels sont vos instruments de prédilection ?**

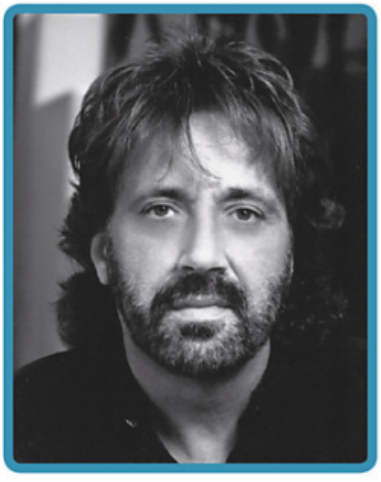
Le piano, car il peut créer une image complète de la musique. Je voudrais être un meilleur pianiste. La guitare est un instrument dont je joue depuis mon plus jeune âge. J'en ai trouvé une quand j'avais 12 ans et j'ai appris seul. Je n'ai pas suivi de formation musicale.

**Selon vous, qu'est-ce qu'une bonne composition ?**

Celle qui relie le spectateur à l'histoire et aux personnages et lui fait ressentir des émotions.

**Avez-vous des souvenirs du regretté Jacques Cardona ?**

J'ai beaucoup de bons souvenirs de lui. Il était très talentueux, gentil et un très bon ami. J'étais toujours impatient de m'envoler pour Toulouse, et d'y travailler avec Jacques et les autres musiciens de son studio Condorcet. Je me suis toujours senti chez moi avec eux. Il me manque !



[1] Elle est devenue peintre, comédienne de théâtre et chante occasionnellement dans des galas.

[2] Elle apparaît notamment dans la célèbre série *Dallas* entre 1984 et 1987, permettant ainsi à Shuki de travailler sur le générique, pour les territoires autres que la France et les États-Unis.

# Liste des épisodes et des lieux traversés

| NUMÉRO | TITRE | LIEU | PAYS |
|---|---|---|---|
| 101 | Esteban, fils du Soleil | Barcelone | Espagne |
| 102 | Vers le diabolique détroit de Magellan | Esperanza | Océan |
| 103 | L'Effroyable Tornade | Esperanza | |
| 104 | Dérive dans la mer infernale | Esperanza | |
| 105 | L'Île au bout du monde | Galápagos | Galápagos |
| 106 | Solaris, le navire géant de l'empire de Mu | Galápagos | |
| 107 | Le Secret du Solaris | Solaris | Océan |
| 108 | Le Nouveau Continent | Tumbes | Incas |
| 109 | La Fin du Solaris | Solaris | |
| 110 | Le Secret du temple souterrain | Tumbes | |
| 111 | Les Messagers de la région des mystères | Puno | |
| 112 | Le Secret des pendentifs | Fort de l'Aigle noir, Vieux Pic | |
| 113 | Le Mystère des parents d'Esteban | Vieux Pic | |
| 114 | Le Canon des Espagnols | Vieux Pic, fort de l'Aigle noir | |
| 115 | La Dernière Évasion | Fort de l'Aigle noir | |
| 116 | L'Attaque des géants Urubus | Lac Titicaca | Titicaca |
| 117 | Le Grand Condor d'or | Tseila / Sierra | |
| 118 | Le Premier Vol du Grand Condor | Tseila / Sierra | |
| 119 | Le Secret du Grand Condor | Nazca | Nazca |
| 120 | Un Nouveau Voyage | Vieux Pic | Incas |
| 121 | Les Amazones | Amazonie | Amazones |
| 122 | La Sorcière de la jungle | Amazonie | |
| 123 | La Colère du dieu maya | Palenque (1res ruines) | Cités mayas |
| 124 | Le Secret du masque de jade | Palenque (1res ruines) | |
| 125 | Le Mystère de la fontaine sacrée | Fontaine d'El Dorado | |
| 126 | Le Marais du dieu de la pluie | Marais du dieu de la pluie | |
| 127 | Le Déchiffrage des manuscrits | Tikal (2es ruines) | |
| 128 | La Forêt des statues de pierre | 3es ruines | |
| 129 | La Base des Olmèques | Bouclier fumant | Olmèques |
| 130 | La Grande Évasion | Bouclier fumant | |
| 131 | Le Village du Nouveau-Soleil | Village du Nouveau-Soleil | Mayas |
| 132 | Le Retour du Grand Condor | Village du Nouveau-Soleil | |
| 133 | La Révolte des Mayas | Village du Nouveau-Soleil | |
| 134 | La Grande Bataille | Bouclier fumant | |
| 135 | Le Secret de la base des Olmèques | Bouclier fumant | |
| 136 | La Machine des Olmèques | Bouclier fumant / Cité d'or | |
| 137 | Aux portes de la Cité d'or | Cité d'or | Cité d'or |
| 138 | Le Grand Héritage | Cité d'or | |
| 139 | Vers de nouvelles aventures | Cité d'or | |

N.B. : en 1983, les auteurs des *Mystérieuses Cités d'or* n'ont attribué aucun titre aux épisodes. Néanmoins, Antenne 2 avait, notamment pour les besoins de la presse, adapté une grande partie des titres officiels de la version japonaise. Nous avons complété la liste selon la même méthode, pour obtenir des titres en phase avec le contenu des épisodes…

# Guide des documentaires

| ÉPISODE | SUJET | LIEUX |
|---|---|---|
| 101 | La légende des Cités d'or | Machu Picchu (Pérou), Colombie, Mexique |
| 102 | La découverte de l'Amérique | Barcelone (Espagne), île San Salvador |
| 103 | Le détroit de Magellan | Détroit de Magellan |
| 104 | Navigation dans le Pacifique | Océan Pacifique |
| 105 | Les îles Galápagos | Archipel des Galápagos (Équateur) |
| 106 | L'empire de Mu | Le continent de Mu |
| 107 | Le canal de Panamá | Caraïbes, Porto Bello, archipel de San Blas (Panamá) |
| 108 | Francisco Pizarro | Tumbes, Lima (Pérou) |
| 109 | L'empire des Incas | Chaîne de montagnes des Andes |
| 110 | Les forteresses incas | Sacsayhuaman, Ollantaytambo, Cuzco (Pérou) |
| 111 | La fête du condor | Village de Tambobamba (Pérou) |
| 112 | Machu Picchu | Machu Picchu (Pérou) |
| 113 | Le folklore des Andes | Sacsayhuaman (Pérou) |
| 114 | Les trésors des Andes | Guatavita (Colombie) |
| 115 | La nourriture des Andes | Cuzco (Pérou) |
| 116 | Le lac Titicaca | Lac Titicaca (Pérou, Bolivie) |
| 117 | Le territoire du condor | Patagonie (Chili) |
| 118 | Les mystères de l'Amérique | Tulum, Teotihuacán (Mexique), Tikal (Guatemala), chutes de l'Ange (Venezuela), fleuve Amazone, chutes Iguaçu (Brésil) |
| 119 | Le plateau de Nazca | Nazca (Pérou) |
| 120 | La fièvre de l'or | Serra Pelada (Brésil) |
| 121 | Le fleuve Amazone | Fleuve Amazone (Brésil) |
| 122 | Les peuples d'Amazonie | Tribu Yanomami (Venezuela, Brésil) |
| 123 | Palenque, la cité perdue | Péninsule du Yucatán, ruines de Palenque (Mexique) |
| 124 | La disparition des Mayas | Guatemala City |
| 125 | Les sacrifices humains | Péninsule du Yucatán |
| 126 | La religion maya | Chichicastenango (Guatemala) |
| 127 | Les ruines de Tikal | Ruines de Tikal (Guatemala) |
| 128 | Les Mayas et l'astronomie | Ruines de Chichén Itzá (Mexique) |
| 129 | La légende du lac Atitlan | Mexique, Haïti |
| 130 | Les coutumes du Mexique | Lac Paqualo (région de Michoacán, Mexique) |
| 131 | Le village de Chichicastenango | Chichicastenango (Guatemala), colline de Pascal Abaj |
| 132 | La capitale du Guatemala | Lac Atitlan (Guatemala) |
| 133 | L'artisanat des Mayas | Agua Calientes (Guatemala) |
| 134 | La naissance de Mexico | Mexico (Mexique) |
| 135 | La culture du Mexique | Mexico, Tlatelolco, église de Santiago, Xochimilco |
| 136 | Teotihuacán, la cité des dieux | Teotihuacán, Santa Cecilia (Mexique) |
| 137 | La fin de l'Empire aztèque | Ruines de Tulum, San Juan de Ulua, Cholula (Mexique), Madrid (Espagne) |
| 138 | L'époque des conquistadors | Japon |
| 139 | Le mystère des Cités d'or | Cuzco, Machu Picchu (Pérou), lac Titicaca (Pérou, Bolivie), fleuve Amazone, cascade Iguaçu (Brésil) |

# Guide des musiques de fond

| RÉF. | TITRE | SCÈNE |
|---|---|---|
| 1A | Esteban Sad | 101-E15 |
| 2A | Esteban Action | 103-B01 |
| 3A | Dawn City of Gold | 106-E08 |
| 4A | Mysterious City of Gold | 102-R01 |
| 5A | The Incas | 108-E15 |
| 6A | Once upon a time | 108-E11 |
| 7A | Ocean Sailing away | 102-E04 |
| 8A | Ocean Calm | 127-E05 |
| 9A | Condor Flying | 102-E02 |
| 10A | Sunrise 1 | 101-E22 |
| 11A | Sunrise 2 | 101-E14 |
| 12A | Esteban Happy | 101-E02 |
| 13A | Esteban Adventure | 105-E14 |
| 14A | Zia Song | 109-B01 |
| 15A | Tao Sad | 109-E07 |
| 16A | Spain | 114-E06 |
| 17A | Spanish Army | 106-E12 |
| 18A | Zia Sad | 111-E10 |
| 19A | Second War | 104-E15 |
| 20A | Arriving in the City | 106-E05 |
| 21A | The Incas | 102-E06 |
| 22A | The War | 108-E08 |
| 23A | Tao Action | 111-E02 |
| 24A | Tao Adventure | 106-E03 |
| 25A | King of the Incas | 106-D02 |
| 26A | Ending | 105-E10 |
| 27A | *Inconnu* | - |
| 28A | Zia | 102-E03 |
| 29A | Spanish Sting | 101-E04 |
| 30A | Esteban in the City | 113-E04 |
| 31A | Esteban City of Gold Action | 102-E11 |
| 32A | Ocean Adventure | 102-D01 |
| 33A | Mysterious City of Gold | 102-R01 |
| 34A | Discovering the City | 109-E06 |
| 35A | Invisioning the City | 109-D02 |

| RÉF. | TITRE | SCÈNE |
|---|---|---|
| 1B | Condor Electronic | 102-E14 |
| 2B | Incas at the City | 136-D02 |
| 3B | Incas at the City - Big ending | 101-D01 |
| 4B | Incas singing in the City | 111-D01 |
| 5B | Esteban with the Incas | 101-E08 |
| 6B | Under water world | 104-E16 |
| 7B | Electro Battle on the Ocean | 102-E07 |
| 8B | Tempest with wind | 101-E16 |
| 9B | Tempest without wind | 102-B01 |
| 10B | Dawn Mysterious | 101-E17 |
| 11B | Incas Ending | 133-E10 |
| 12B | Big Ending | 103-E09 |
| 13B | Ending | 115-E07 |
| 14B | Happy Jungle | 106-E02 |
| 15B | Esteban race | 101-E20 |
| 16B | Esteban short race | 121-E09 |
| 17B | Sunrise to the East | 102-E01 |
| 18B | Gag Dawn theme | 131-E05 |
| 19B | Dawn Triumph | 103-E08 |
| 20B | Gag Happy | 101-E03 |
| 21B | Sad | 101-E18 |
| 22B | Tired Gag | 101-E06 |
| 23B | Fall Gag | 101-E05 |
| 24B | Fear Gag | 101-E09 |
| 25B | Surprise Gag | 101-E11 |
| 26B | Electronic War | 103-E15 |
| 27B | God of the Incas | 101-E19 |
| 28B | God of the Incas S.-F. | 101-E24 |
| 29B | Spanish War | 103-E17 |
| 30B | Spanish Happy | 101-E10 |
| 31B | Spanish Guitar | 101-E01 |
| 32B | Spanish Mysterious | 101-E23 |

| RÉF. | TITRE | SCÈNE |
|---|---|---|
| 32 | Hoping to find Gold | 104-E21 |
| 33 | Before discovering the Gold | 104-E06 |
| 34 | Discovering the City of Gold | 103-R01 |
| 35 | Electro Adventure | 103-E02 |
| 36 | Sad City of Gold | 105-E01 |
| 37 | Horses chaising | 103-E18 |
| 38 | Electro City of Gold | 104-E22 |
| 39 | Sunrise in the Forest | 105-E12 |
| 40 | Spanish War + Surprise | 107-E03 |
| 41 | Mysterious War + Surprise | 105-E19 |
| 42 | *Inconnu* | - |
| 43 | Funny chase | 101-E13 |
| 44 | Mystery on the Ocean | 105-E02 |
| 45 | Suspense on the Ocean | 103-E13 |
| 46 | Calm on the Ocean | 131-E07 |
| 47 | God of the Incas Mystery | 103-E12 |
| 48 | God of the Incas Suspense | 104-E04 |
| 49 | God of the Incas Attack | 101-E12 |
| 50 | Happy Theme Tao | 105-E21 |
| 51 | Attack on the Ocean | 118-E04 |

RÉF. : référence correspondant à l'ordre d'apparition sur la bande magnétique où était stockée la musique lors de la production.
(Colonne 1 : bande 1, face A ; colonne 2 : bande 1, face B ; colonne 3 : bande 2, une seule face.)
TITRE : nom donné lors de la production, généralement composé du thème principal et d'un adjectif décrivant l'ambiance de la déclinaison.
SCÈNE : référence de la scène d'apparition de la musique, constituée du numéro d'épisode, du type de séquence (R = Résumé, E = Épisode, B = Bande-annonce, D = Documentaire) et du numéro d'ordre dans cette séquence. Par exemple, le thème des documentaires (29A) est la 4e musique entendue dans le premier épisode.

N.B. : les titres sont donnés tels qu'ils ont été retranscrits dans les listings de minutage musique des épisodes probablement établis par Pandora pour la BBC à l'époque de la production de la version anglaise.

# Générique et chansons

## Cités d'or (générique)

Le XVIe siècle.
Des quatre coins de l'Europe,
De gigantesques voiliers partent
À la conquête du Nouveau Monde.
À bord de ces navires, des hommes,
Avides de rêve, d'aventure et d'espace,
À la recherche de fortune.
Qui n'a jamais rêvé de ces mondes souterrains,
De ces mers lointaines peuplées de légendes,
Ou d'une richesse soudaine qui se conquerrait
Au détour d'un chemin de la cordillère des Andes ?
Qui n'a jamais souhaité voir le soleil souverain
Guider ses pas au cœur du pays inca,
Vers la richesse et l'histoire
Des Mystérieuses Cités d'or ?

Enfant du Soleil,
Tu parcours la terre, le ciel,
Cherche ton chemin,
C'est ta vie, c'est ton destin.

Et le jour, la nuit,
Avec tes deux meilleurs amis,
À bord du Grand Condor,
Tu recherches les Cités d'or.

Aaaah, ah, ah, ah, ah,
Esteban, Zia, Tao, les Cités d'or
Aaaah, ah, ah, ah, ah,
Esteban, Zia, Tao, les Cités d'or

Tou-dou-dou dou dou
Ah ah ah
Tou-dou-dou dou dou
Les Cités d'or

Enfant du soleil,
Ton destin est sans pareil,
L'aventure t'appelle,
N'attends pas et cours vers elle.

Aaaah, ah, ah, ah, ah,
Esteban, Zia, Tao, les Cités d'or.

## Thème de Zia

Partie de l'Espagne lointaine, là-bas
À bord d'un vaisseau qui sur mer l'entraîne
Sur le chemin sans fin qui mène aux Incas.

Revenue ainsi vers son pays
Cherchant celui qui vers son père la mène
Franchit les jours,
Franchit les portes de la nuit.

Elle, elle s'appelle Zia
C'est l'enfant,
La fille d'un grand Inca
Oui, c'est elle Zia
C'est l'amie,
La sœur du peuple Inca.

Pour ses deux amis,
Ses compagnons
À bord du Grand Condor,
Ils l'emmènent
Cherchant toujours,
Cherchant les Cités d'or.

[Pont musical]

Elle, elle s'appelle Zia
C'est l'enfant,
La fille d'un grand Inca
Oui, c'est elle Zia
C'est l'amie,
La sœur du peuple Inca.

Ensemble Esteban, Tao, Zia
Trois enfants dans l'aventure et le rêve
Les yeux ouverts,
Le cœur recherchant la joie.

La la la la la la la la
La la la la la la la la la la
La la la la la la la la la la la

## Thème de Tao

Comme l'oiseau de l'albatros
Toi, tu viens de loin
Mais un mystère couvre ton destin
La force de ton esprit trace ton chemin
Vers les Cités d'or.

Tao, oh oh oh
Tao, héritier de l'amour qui sait tout
Tao, oh oh oh
Tu découvriras les Cités d'or.

Tao, oh oh oh [oh oh oh] oh oh oh
Tao, tes secrets nous mèneront partout.

Tao, oh oh oh [oh oh oh] oh oh oh
Et nous aideront dans ce monde fou.

[Pont musical]

Quand le Grand Condor s'envole
Vers le ciel là-haut
Que les vagues emmènent le bateau
Vers la grande aventure,
Vers un monde nouveau
Vers les Cités d'or.

Tao, oh oh oh
Tao, héritier de l'amour qui sait tout
Tao, oh oh oh
Tu découvriras les Cités d'or.

Tao, oh oh oh [oh oh oh] oh oh oh
Tao, tes secrets nous mèneront partout.

Tao, oh oh oh [oh oh oh] oh oh oh
Et nous aideront dans ce monde fou.

Ah ah ah ah

# Fiche technique

**Producteurs :** Atsumi Yajima (NHK), Gust Graas (CLT)
**Producteurs exécutifs :** Mitsuru Kaneko (MK), Jean Chalopin (DIC)

**Intrigue initiale :** Yasuhiko Tan (NHK), Akira Hayasaka
**Scénario et dialogues :** Jean Chalopin, Bernard Deyriès
**Version japonaise :** Mitsuru Kaneko, Mitsuru Majima, Sôji Yoshikawa
**D'après l'œuvre de :** Scott O'Dell

**Direction de la production :** Katsuhiko Fujita, Kenichi Murakami, Kenichi Murayama (NHK)
**Production de l'animation :** Tadayoshi Watanabe (MK)
**Direction de la production de l'animation :** Yûji Nunokawa (Pierrot)
**Supervision de l'animation :** Hisayuki Toriumi (Pierrot)
**Réalisation de l'animation :** Bernard Deyriès, Édouard David (DIC)
**Collaboration à la mise en scène :** Hisayuki Toriumi, Ryô Tachiba, Mizuho Nishikubo
**Story-board :** Hisayuki Toriumi, Hiromitsu Morita, Motosuke Takahashi, Mizuho Nishikubo, Ryô Tachiba, Yûzô Aoki, Norio Yajima
**Conception graphique des personnages :** Toshiyasu Okada (Pierrot)
**Direction de l'animation :** Toshiyasu Okada, Hiroshi Kawabata, Kazuya Kaminashi
**Animation :** Toshiyasu Okada, Yoshiteru Kobayashi, Hisatoshi Motoki, Motosuke Takahashi, Tsukasa Abe, Toyoaki Emura, Teruo Handa, Noriko Tanaka, Miwako Hattori, Sadahiko Sakamaki, UNICORN, Noboru Koga, ACT, Ryûsei Yamazaki, Takashi Nakamura, Yutaka Oka, Noriko Yazawa, Ichizô Kobayashi, Masahiro Neriki, Takemi Tanemoto, Toshiya Niidome, HOWLING, Yûzô Aoki, Hiroshi Dôbashi, Tomeko Horikawa, Tôru Satô, Tomoko Mochizuki, Yasuko Miyazaki, Yoko Kobayashi
**Supervision des intervallistes :** Tomoko Taguchi, Sachiko Fujisawa, Tomoko Mochizuki
**Intervalles :** Tomoko Sanabe, Michiko Miyazaki, Yôko Ogawa, Takako Kitagawa, Satoshi Ichishita, Masahiro Koyama, Kôji Motoyama, Yûya Kobayashi, Osamu Ookubo, Kazue Yoshioka, Tamazawa Dôga-sha, RAOHO

**Supervision artistique :** Bernard Deyriès
**Direction artistique :** Mitsuki Nakamura (Design Office Mechaman)
**Décors / Mechas :** Kazuhiro Kinoshita, Tatsuo Aoki, Yûko Sugiyama, Tokue Okazaki, Satoshi Miura, Noriko Ikeda
**Désignation des couleurs :** Eiko Koiso, Hiromi Anzai, Kazuko Nakamura, Hiromi Yoshida, Mayumi Matsushita
**Finitions :** Naoko Matsuda, Kenji Ikeda, Minami Uetake, Megumi Kimura, Ayumi Koinuma
**Effets spéciaux :** Akira Abe, Shinji Teraoka
**Effets sonores :** Ryuichi Wakui, Masao Tanaka (NHK)
**Direction de la photographie :** Akio Wakana (Studio Gallop)
**Photographie :** Nobuo Koyama, Hiroshi Tamura, Hiroaki Edamitsu, Terumi Satô, Yasunori Hayama, Shigeo Sugimura, Nobuhiro Takagi

**Direction de la production documentaire :** Katsuhiko Fujita
**Réalisation des documentaires :** Kenichi Murakami, Kenichi Murayama
**Consultant :** Pr. Kazuo Terada (Université de Tokyo)

**Montage :** Tetsuo Matsumoto (salle de montage Morita)
**Développement :** Yokohama Cinema, laboratoire de Tokyo
**Direction de post-production :** Gyôichi Matsumoto (Pierrot)
**Chargé de production :** Masaaki Fushida
**Bureau de production :** Noriko Tubuku
**Suivi de production :** Shûichi Hosoda, Masaru Hagino, Shigeo Chiba
**Suivi de création :** Fusayo Kimura

**Direction de production France :** Max Saldinger (DIC)
**Assistants de production :** Suzanne Rémiot, Laurent Omont (DIC)

**Musique :** Haïm Saban, Shuki Levy (Saban Records)
**Chanson du générique :** Jacques Cardona (Groupe Apollo)

**Doublage :** S.T.A.R.T.
**Directeur de plateau :** Jacques Barclay, Hubert Noël
**Comédiens de doublage :** Jackie Berger (Esteban), Isabelle Ganz (Zia), Odile Schmitt (Tao), Jean-Claude Balard (Mendoza), Francis Lax (Sancho), Jacques Ferrière (Pedro), Hubert Noël (Pichu, Mayucca, Torashingo, Tétéola), Pierre Hatet (Gomez), Sady Rebbot (Gomez), Pierre Garin (Gaspard), Jean Berger (Père Rodriguez, Don Rigorista), Roger Lumont (Perez, Kraka), William Sabatier (Pizarro), Georges Atlas (Alvarez, Kuruga, Andréa, Chiholtorum), Yves-Marie Maurin (Tohaka), Fred Pasquali (Apo), Teddy Bilis (Pacha), Denis Boileau (Waïna), Michel Paulin (Ketcha), Robert Party (Yupanqui, le prophète voyageur), Annie Balestra (Yakuma), Marie-Françoise Sillière (Loca, Maïna), Séverine Morisot (Chicomi, Morka, Maïna), Michel Beaune (Thalapa), Henri Labussière (Mayucca, Papacamayo), Céline Monsarrat (Lana), Bernard Woringer (Sabal), Gilles Tamiz (capitaine Lucas), Martine Messager (Paola), Sylvie Moreau (Lauda), Lita Recio (Omuro), Jocelyne Darche (reine des Amazones), Régine Blaess (Marinché), Marion Loran (Marinché), Anne Rochant (Marinché), Jean-Pierre Delage (Fernando Laguerra), Michel Gudin (Fernando Laguerra), José Luccioni (Viracocha, Kaola), Hervé Joly (Calmèque), René Bériard (Ménator), Roger Carel (M. Himada), mais aussi Marc François, Patrick Poivey, Jane Val, Jacques Brunet, Jean-Pierre Leroux, Frédéric Pieretti, Nicolas Brémont, Albert Augier, Claude Rollet, Georges Aubert, Robert Bazil, etc.
**Voix off du générique :** Michel Paulin
**Voix off des résumés et bandes-annonces :** Evelyn Séléna
**Voix off des documentaires :** Jean Topart
**Montage sonore et mixage :** Claudio Ventura (Karina Films)

# Hommages

Jérôme Alquié

Dav

MU

**Les auteurs**

**Gilles Broche**
De formation scientifique et avec plus de 10 ans d'expérience en ingénierie multimédia, la technique et la rigueur n'ont pas de secrets pour lui. Quand il s'attaque à un sujet, il aime en comprendre les tenants et les aboutissants. En 2000, il a fondé l'association « Les Enfants du Soleil » (fan-club des *Mystérieuses Cités d'Or*), dont il est le président, ainsi que le rédacteur en chef ; il est également le maquettiste du magazine éponyme (deux fois primé meilleur fanzine à *Japan Expo*, 1er festival de la culture pop japonaise). Il est par ailleurs rédacteur occasionnel auprès d'autres revues comme *Animeland* ou *Manga Kids*, pour les livrets bonus de l'édition DVD collector intégrale des *Mystérieuses Cités d'Or* chez Kazé (éditeur DVD leader de l'animation japonaise) et pour les bonus documentaires de l'adaptation manga de la série chez Kazé Mangas. Il organise aussi des événements (conférences, expositions, jeux de piste, voyages, etc.) autour de l'univers très vaste de cette série.

**Rui Pascoal**
De formation littéraire et avec plus de 10 ans d'expérience en presse spécialisée et généraliste, les contacts et les mots sont ses moteurs. Depuis 1998, il est rédacteur pour *AnimeLand* (1er mensuel de l'animation et du manga) et réalise des interviews people pour plusieurs revues. Il a aussi écrit pour *Dixième Planète* (produits dérivés Ciné-TV-BD), *Japan Vibes* (le premier magazine en direct du Japon !), *Kids'Mania* et *Kid Paddle*. Il œuvre également pour *Coyote Mag* (la griffe manga), *Manga Kids*, *Japan Life style* (magazine féminin sur la pop-culture japonaise), *Kultur Pop* (le magazine de la geek attitude), le bimestriel *Geek le mag*, *Le Journal de Mickey* du groupe Lagardère, *Correio da Manha* (équivalent portugais du Parisien), l'hebdomadaire TV *Grandes Chaînes* du groupe Prisma Presse. Il est rédacteur en chef de *30 ans et demi*, le 1er magazine des adultes qui ont gardé leur âme d'enfant...

**Les auteurs des hommages**

**Bibliographies sélectives :**

**Jérôme Alquié :**
*Surnaturels* (Èditions Delcourt)

**Aurore :**
*Elinor Jones, Kookaburra Universe T10* (Soleil), *Pixie* (Éditions Delcourt)

**Philippe Cardona :**
*Foot2Rue, Noob, Rolqwir* (Soleil), *Sentaï School* (Semic)

**Dav :**
*Les Aventures du Gottferdom Studio, Les Garnimos* (Soleil)

**Adrien Floch :**
*Cixi de Troy, Les Naufragés d'Ythaq, Slhoka* (Soleil)

**Jean-Luc Istin :**
*Les Brumes d'Asceltis, Les Contes du Korrigan, Merlin le prophète, Le Sang du dragon* (Soleil)

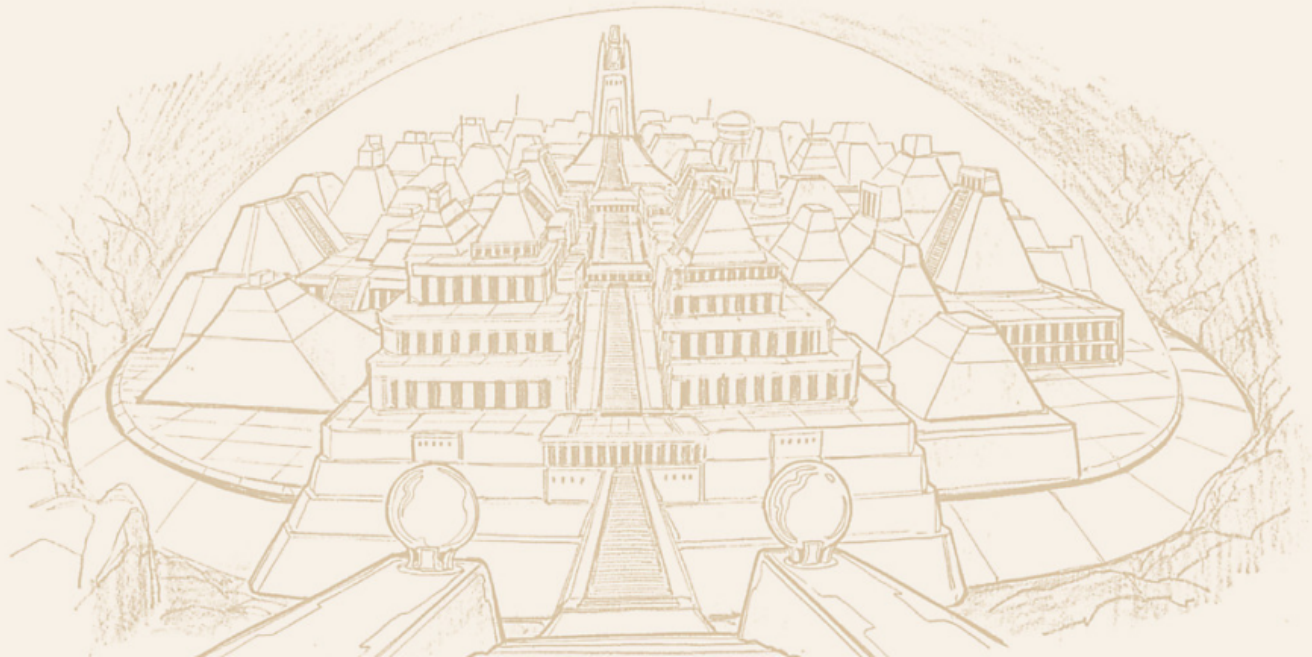
**Kara :**
*Le Bleu du ciel, La Guerrière innocente* (Soleil)

**Thomas Labourot :**
*Les Geeks* (Soleil), *Garance* (Éditions Delcourt), *Washita* (Dargaud)

**Looky :**
*Hercule, La Geste des chevaliers dragons T11* (Soleil), *Blanche Neige* (Ankama)

**Ludo Lullabi :**
*Elyne, World of Warcraft* (Soleil)

**Cyril Trichet :**
*Les Arcanes du « Midi-Minuit »* (Soleil)



LES
MYSTERIEUSES
CITES
D'OR

## Aventure, Mystère, Émerveillement !

Esteban, Zia et Tao à bord du Grand Condor…
Qui n'a jamais rêvé de découvrir l'envers du décor
et de connaître la richesse et l'histoire des *Mystérieuses Cités d'or* ?

Cet ouvrage retrace l'une des plus belles aventures de la télévision française.
Sources d'inspiration, secrets de fabrication, dessins originaux, témoignages
et autres documents d'archives raviront les enfants d'hier et d'aujourd'hui !

Préfacé par Jean CHALOPIN, Mitsuru KANEKO et Bernard DEYRIÈS.

« L'histoire de trois enfants vivant des aventures extraordinaires au XVIe siècle. »
Jacqueline JOUBERT

« Les grandes œuvres de l'esprit se transmettent de génération en génération. »
Jacques CARDONA

« *Les Cités d'or* fait partie des œuvres de fiction rares, denses et riches de sens. »
Jean TOPART

52-7725-6
9 782302 028074